ΘΩΜΑΣ ΜΑΣΤΑΚΟΥΡΗΣ

ΖΩΝΤΑΝΑ ΕΠΗ Το ΒΙΒΛΙΟ Των ΠΑΙΚΤΩΝ

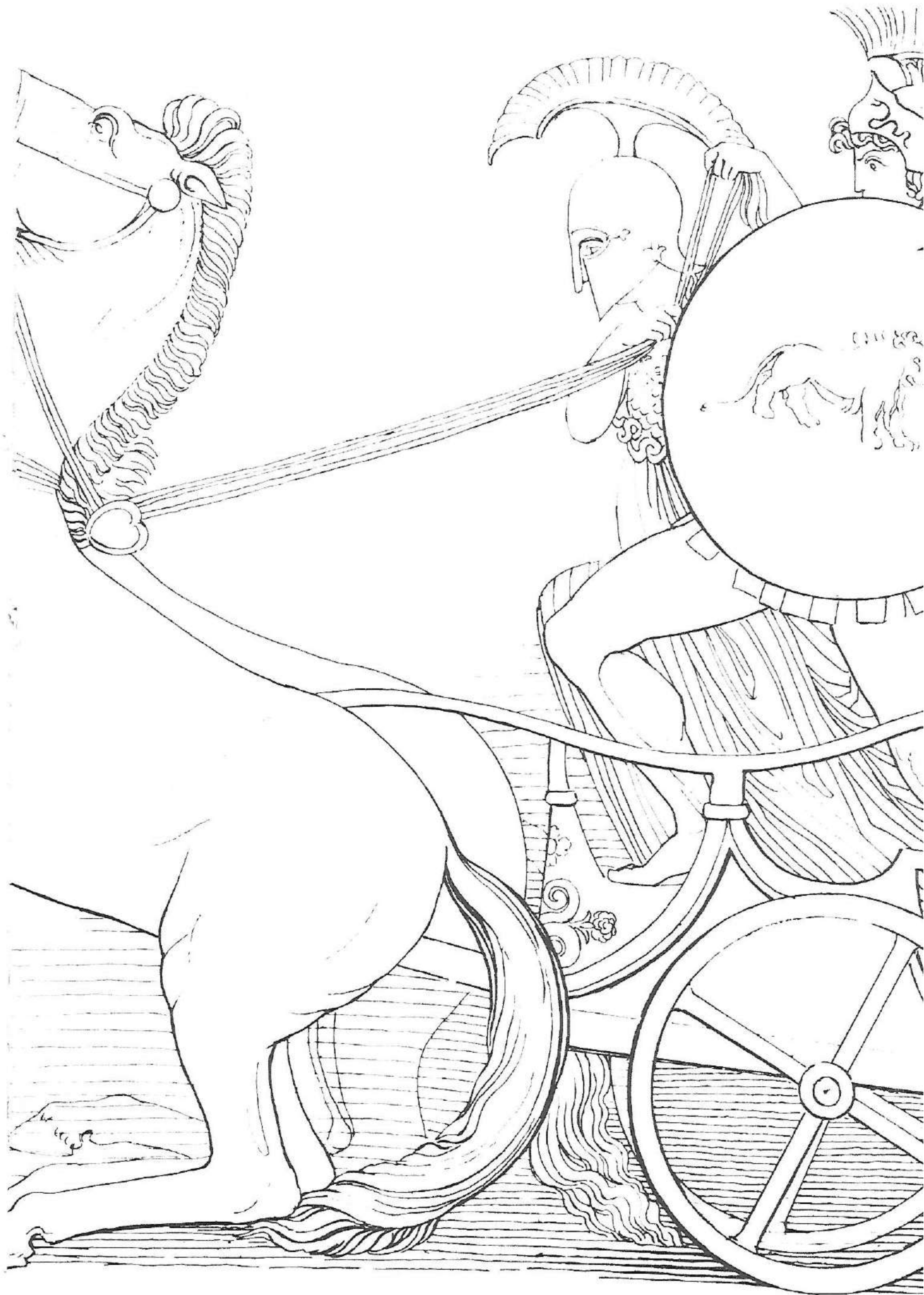
ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΕΝΑ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ (ROLE PLAYING GAME)
ΣΤΗΝ ΟΜΗΡΙΚΗ ΕΠΟΧΗ

ΑΙΟΛΟΣ



ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ







ΖΩΝΤΑΝΑ ΕΠΗ

του Θωμά Μαστακούρη



Αφιερωμένο στην Αθανασία, στην Αταλάντη και στην Ιππολύτη,
τρεις πραγματικές αμαζόνες της ζωής μου

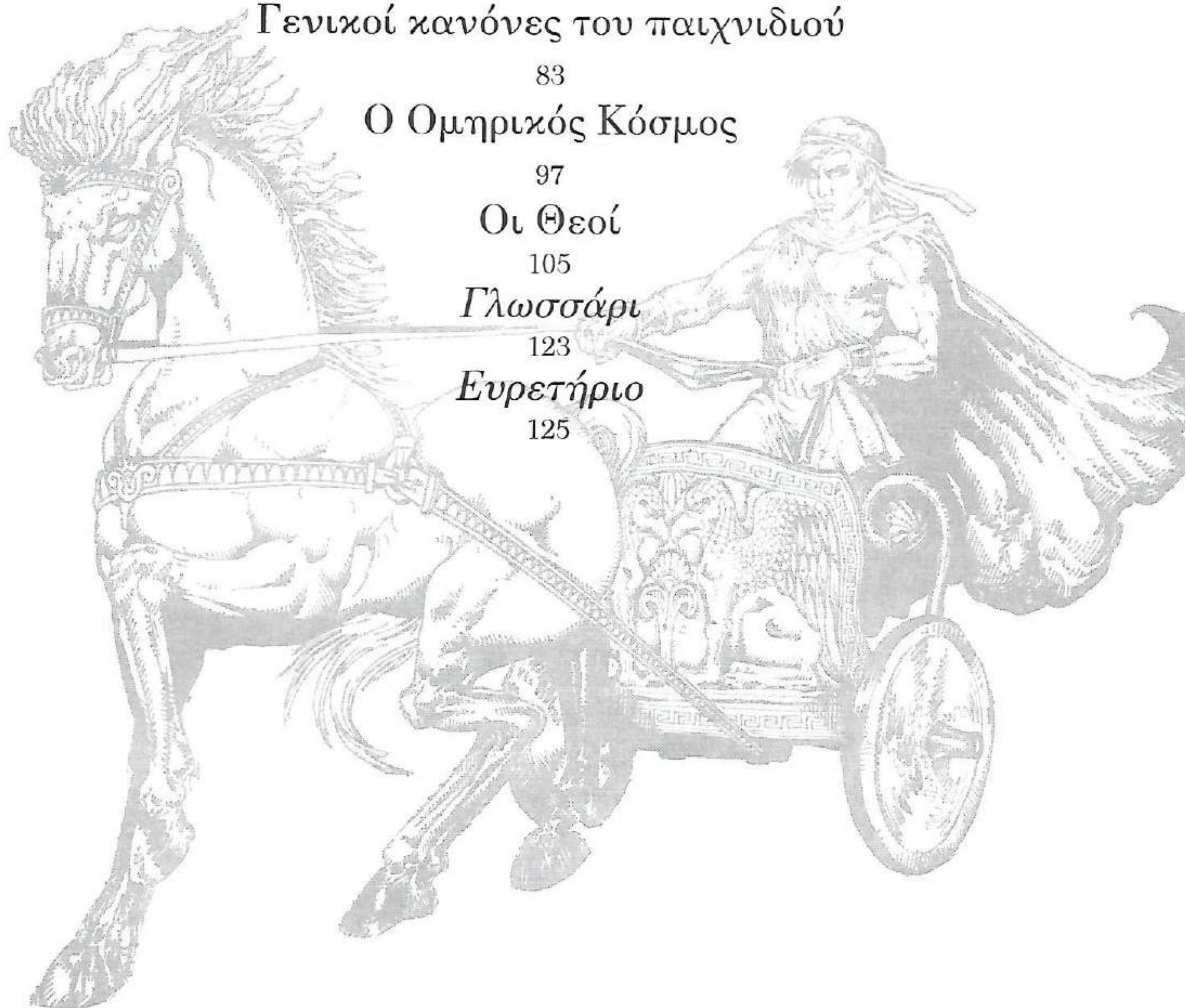
Σ Υ Ν Τ Ε Λ Ε Σ Τ Ε Σ

ΣΧΕΔΙΑ: **Βασίλης Ζήκος**
Τα χαρακτικά είναι του **John Flaxman**
ΕΞΩΦΥΛΛΟ, ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ: **Δημήτρης Καλοκύρης**
ΓΛΩΣΣΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ-ΔΙΟΡΘΩΣΗ: **Χρήστος Γκαβάγιας**
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: **Γ. Κορακιανίτης**
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: **Γιώργος Μπουγιώτης**
ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ: **Νίκος Δαγκούλης**
ΖΑΡΙΑ: **Dice & Games Ltd**, UK

ΑΙΟΛΟΣ: Αραχώβης 35, 10681 Αθήνα, τηλ. 01/3301553, φαξ 01/3802859
www.aiolos.com.gr • E-mail: info@aiolos.com.gr
E-mail συγγραφέα: corvus@mail.hol.gr

ISBN 960-521-067-3

Π Ε Ρ Ι Ε Χ Ο Μ Ε Ν Α





Πρόλογος του συγγραφέα

Τα παιχνίδια ρόλων (ή role playing games, όπως τα ονομάζουν στα αγγλικά) τα γνώρισα για πρώτη φορά το 1980. Βρισκόμουν στην Αμερική, σ' ένα κατάστημα παιχνιδιών, και τα μάτια μου έπεσαν σ' ένα παράξενο κουτί, πάνω στο οποίο ήταν ζωγραφισμένος αδέξια (για τα σημερινά τουλάχιστον δεδομένα) ένας δράκος καθισμένος πάνω στο θησαυρό του, και εξοργισμένος με την εισβολή κάποιων παράξενων τύπων, ένας από τους οποίους είχε αυτιά όπως του Mr. Spock, ένας άλλος έμοιαζε με κοντόχοντρη μπάλα με γένια, κι ένας τρίτος φορούσε ένα αστείο μυτερό καπέλο με αστέρια και μισοφέγγαρα. Οι γνώστες των παιχνιδιών αυτών θα κατάλαβαν ήδη πως επρόκειτο για ένα ξωτικό, ένα νάνο κι ένα μάγο, και το παιχνίδι ήταν το θρυλικό Dungeons & Dragons *του Gary Gygax, πατέρας, ή, μάλλον, προπάππους όλων των παιχνιδιών ρόλων του κόσμου.*

Ήταν η εποχή που μόλις είχα τελειώσει τον Άρχοντα των Δαχτυλιδιών του Τόλκιν, και η ιδέα πως θα μπορούσα να υποδυθώ ένα ξωτικό ή ένα μάγο (ας αφήσουμε καλύτερα τους νάνους και τους χόμπιτ) με είχε συναρπάσει.

Από τότε έχουν περάσει είκοσι χρόνια... Έχω παίξει, ή τουλάχιστον διαβάσει, σχεδόν κάθε παιχνίδι ρόλων που έχει κυκλοφορήσει στην αγορά του εξωτερικού. Κάποια ήταν ενδιαφέροντα, κάποια βαρετά, κάποια εντελώς παράλογα, και κάποια πράγματι καταπληκτικά. Ποτέ όμως δε συνάντησα όλα αυτά τα χρόνια ένα παιχνίδι ρόλων που να αναφέρεται αποκλειστικά στην αρχαία Ελλάδα, την Ελλάδα των Επών του Ομήρου. Ήταν κάτι που πάντα λαχταρούσα να δημιουργήσω, όχι μόνο γιατί είμαι Έλληνας, αλλά επειδή ο πλούτος της αρχαιοελληνικής παράδοσης είναι πραγματικά ανεξάντλητος.

Το παιχνίδι που κρατάτε στα χέρια σας είναι το αποτέλεσμα αυτής της προσπάθειας — μιας προσπάθειας που δε θα μπορούσε να ολοκληρωθεί χωρίς την αμέριστη στήριξη των εκδόσεων «Αίολος», που έχουν προσφέρει τόσα πολλά στο χώρο της λογοτεχνίας του φανταστικού. Έγινε με κόπο και μεράκι, και σ' αυτό προσπάθησα να ενσωματώσω όλο το χρώμα και το χαρακτήρα εκείνης της ηρωικής εποχής για την οποία μέχρι σήμερα διαβάζαμε μονάχα στα βιβλία. Στο παιχνίδι αυτό δε θα είστε οι αμέτοχοι αναγνώστες μιας ιστορίας, αλλά οι ίδιοι οι πρωταγωνιστές της! Οι αποφάσεις που θα παίρνετε θα αλλάζουν κάθε στιγμή τη ροή και την πλοκή της περιπέτειας, και οι κανόνες του παιχνιδιού θα εξομοιώνουν κάθε σας κίνηση με την πραγματικότητα (ιστορική αλλά και μυθική). Όλοι οι κανόνες αλλά και η περιγραφή της ομηρικής εποχής, γενικότερα, έχουν γίνει με βάση τις τελευταίες αρχαιολογικές και φιλολογικές έρευνες. Αν κάποια πράγματα σας φανούν παράξενα ή άγνωστα, αυτό δεν συμβαίνει συνήθως επειδή ο γράφων αυθαιρέτησε, αλλά επειδή πολλές φορές η σύγχρονη λογοτεχνία, ο κινηματογράφος και η τηλεόραση παραποιούν και διαστρεβλώνουν την ιστορική και μυθολογική αλήθεια.

Ευχαριστώ τον Μιλτιάδη Κύρκο και το Φώτη Σαγόνα για τις εποικοδομητικές προτάσεις τους.

Το παιχνίδι αυτό απευθύνεται σε άτομα ηλικίας δώδεκα ετών και πάνω, κι έχει διττό χαρακτήρα: προορίζεται να διασκεδάσει, αλλά και να διδάξει, ουσιαστικά να «ψυχαγωγήσει», με την αρχαιοελληνική έννοια του όρου, όχι μόνο με τις γνώσεις που προσφέρει για την αρχαία Ελλάδα —αυτές μπορείτε να τις βρείτε σε οποιοδήποτε καλό βιβλίο— αλλά και γιατί η συμμε-

τοχή σ' ένα παιχνίδι ρόλων φέρνει στην επιφάνεια άγνωστες πτυχές του εαυτού μας, τις οποίες, καμιά φορά, ακόμα κι εμείς οι ίδιοι δεν είχαμε φανταστεί. Η δυνατότητα να ζεις τον κίνδυνο χωρίς να διακινδυνεύεις τη ζωή σου, να πολεμάς χωρίς να σκοτώνεις στην πραγματικότητα, να παίρνεις αποφάσεις οι οποίες μπορούν να αποβούν μοιραίες στο παιχνίδι αλλά όχι και στον αληθινό κόσμο, λειτουργούν σαν το καλύτερο είδος ψυχανάλυσης. Οι παίκτες μαθαίνουν να διοχετεύουν ακίνδυνα τη συσσωρευμένη τους επιθετικότητα, να συνεργάζονται και να λειτουργούν σαν ομάδα, καλύπτοντας ο ένας τις αδυναμίες του άλλου, να ζουν έντονες συγκινήσεις μέσω των ηρώων τους, να συμπεριφέρονται ηρωικά, με παρρησία και αυταπάρνηση, και, τελικά, φέρνοντας σε πέρας την κάθε περιπέτεια, να φτάνουν στην «κάθαρση» της αρχαιοελληνικής τραγωδίας, εκείνη τη βαθιά ικανοποίηση, τη φωνή που μιλάει κάπου κρυφά στα κατάβαθα της ψυχής μας και μας διαβεβαιώνει πως είμαστε ακόμα ***Άνθρωποι.***

Ούριος άνεμος να φυσάει πάντα στα πανιά της φαντασίας σας, κι οι θεοί ας είναι πάντα πλάι σας για να σας προστατεύουν!

Θωμας Μαστακουρης

Ε Ι Σ Α Γ Ω Γ Η

Τα ΖΩΝΤΑΝΑ ΕΠΗ είναι ένα παιχνίδι ξεχωριστό από τα άλλα. Αν και το ίδιο παρουσιάζεται για πρώτη φορά, ακολουθεί την παράδοση των παιχνιδιών ρόλων, τα οποία τις δυο τελευταίες δεκαετίες έχουν γνωρίσει μεγάλη εξάπλωση σε ολόκληρο τον κόσμο, και ειδικότερα στην Ευρώπη και στην Αμερική. Στα παιχνίδια αυτά, τον κυριότερο ρόλο παίζουν η φαντασία των παικτών και ένα σύστημα κανόνων το οποίο προσπαθεί να προσομοιάσει όσο γίνεται καλύτερα την πραγματικότητα ενός αληθινού ή φανταστικού κόσμου. Φανταστείτε μια κινηματογραφική ταινία, στην οποία πρωταγωνιστές είστε εσείς. Η ταινία έχει μια βασική πλοκή, αλλά η εξέλιξή της και το τέλος της βασίζεται αποκλειστικά στις δικές σας ενέργειες και αποφάσεις. Με τα ΖΩΝΤΑΝΑ ΕΠΗ θα παίξετε τους ρόλους ομηρικών ηρώων οι οποίοι θα πρέπει να αντιμετωπίσουν τα στοιχεία της φύσης, άγρια ζώα, βαρβαρικές φυλές, τρομερά τέρατα, μηχανορραφίες στα παλάτια των Μυκηνών και της Πύλου, ακόμα και την οργή των ίδιων των Ολύμπιων Θεών.

Στα ΖΩΝΤΑΝΑ ΕΠΗ ο κάθε παίκτης διαλέγει —ή αφήνει την τύχη να διαλέξει για λογαριασμό του— ποια θα είναι η εξωτερική του εμφάνιση, ο χαρακτήρας του, οι πολεμικές του ικανότητες, ακόμα και η ίδια η θέση του μέσα στην ομηρική κοινωνία και απέναντι στους Ολύμπιους Θεούς. Η προσωπικότητα του κάθε ήρωα δεν είναι απαραίτητο να καθρεφτίζει την προσωπικότητα του παίκτη που τον ελέγχει. Μια από τις μεγαλύτερες ικανοποιήσεις που προσφέρει το παιχνίδι είναι να επιτρέπει στους παίκτες να παίζουν ρόλους διαφορετικούς από αυτούς της καθημερινής τους ζωής, κάτι που πολλές φορές λειτουργεί και σαν είδος ψυχανάλυσης. Ένας ντροπαλός παίκτης μπορεί να παίζει το ρόλο ενός γενναίου ήρωα που δε σταματάει μπροστά σε τίποτα, ενώ ένας εξωστρεφής και θορυβώδης παίκτης μπορεί να μάθει να συγκρατείται παίζοντας το ρόλο ενός πράου μάντη. Οι δυνατότητες είναι άπειρες.

ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Οι παίκτες συγκεντρώνονται γύρω από ένα μεγάλο τραπέζι, αφού πρώτα έχουν πάρει μια ιδέα των κανόνων του παιχνιδιού κι έχουν δημιουργήσει τους ήρωές τους σύμφωνα με τις οδηγίες του επόμενου κεφαλαίου «Η Δημιουργία των Ηρώων». Ένας παίκτης, ο πιο εξωστρεφής, εύγλωττος αλλά και υπομονετικός, αναλαμβάνει το ρόλο του Ραψωδού, δηλαδή του αφηγητή ο οποίος διηγείται στους λοιπούς παίκτες τι ακριβώς συναντούν στο δρόμο τους, τους θέτει διλήμματα, μιλάει για λογαριασμό των τρίτων προσώπων της ιστορίας, και ρίχνει τα ζάρια για λογαριασμό των αντιπάλων των ηρώων, κάνοντας γενικά ό,τι περνάει από το χέρι του για να δώσει όσο το δυνατόν καλύτερα στους παίκτες το κλίμα της ομηρικής εποχής. Στην προσπάθειά του αυτή δε θα είναι μόνος του, επειδή μέσα στο κουτί του παιχνιδιού υπάρχει ένα βιβλίο ειδικά αφιερωμένο στον Ραψωδό και στους τρόπους με τους οποίους μπορεί να δημιουργήσει μια περιπέτεια για τους παίκτες, καθώς και δύο πρώτες περιπέτειες για να τις χρησιμοποιήσει πριν αποφασίσει να φτιάξει ο ίδιος τις δικές του. Οι εκδόσεις «Αίολος» θα κυκλοφορήσουν σύντομα πολλές έτοιμες περιπέτειες, έτσι ώστε ο Ραψωδός να μη χρειάζεται τίποτα περισσότερο από το να τις μελετά και να τις μεταφέρει, αυτούσιες ή παραλλαγμένες, στους παίκτες.

Οι παίκτες ακολουθούν τη ροή της περιπέτειας σαν να είναι πρωταγωνιστές μιας ταινίας ή ενός βιβλίου, με τη διαφορά πως δε γνωρίζουν την εξέλιξη, αν και μπορούν να την επηρεάσουν με τις αποφάσεις τους. Οι παίκτες αποφασίζουν ποιο δρόμο θα τραβήξουν οι ήρωές τους σε κάθε ιστορία, ποια τέρατα ή αντιπάλους θα πολεμήσουν, με ποιους θα μιλήσουν και πώς θα τους συμπεριφερθούν, ποιους Ολύμπιους Θεούς θα προσεταιριστούν στην προσπάθειά τους να φτάσουν στην αρετή και στην τελείωση. Τα ζάρια που χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι, και των οποίων τον τρόπο χρήσης θα διαβάσετε παρακάτω, προσομοιώνουν όλες τις πιθανότητες που έχουν οι παίκτες να πετύχουν ή να αποτύχουν στις προσπάθειές τους, ενώ μεγάλο ρόλο παίζει η εμπειρία που αποκτούν οι ήρωες μέσα από τις αλλεπάλληλες περιπέτειες καθώς και οι σωστές αποφάσεις που θα παίρνουν οι παίκτες.

Ο ΡΑΨΩΔΟΣ

Βασικό πρόσωπο γύρω από το οποίο περιστρέφεται το παιχνίδι είναι ο Ραψωδός. Στις πλάτες του πέφτει το βάρος της προετοιμασίας ολόκληρου του ομηρικού κόσμου μέσα στον οποίο θα βρεθούν οι ήρωες. Είναι ο «σκηνοθέτης» της περιπέτειας, ο οποίος γράφει το χαλαρό σενάριο (του οποίου την εξέλιξη, όπως θα δείτε πιο κάτω, μπορούν να επηρεάσουν οι παίκτες) παίζει τους ρόλους όλων των τρίτων προσώπων της ιστορίας, και αποφασίζει για κάθε διαφωνία ή πρόβλημα που ανακύπτει μέσα στο παιχνίδι. Για όλους αυ-

τούς τους λόγους ο Ραψωδός θα πρέπει να έχει μελετήσει αρκετά καλά τους κανόνες του παιχνιδιού, ώστε, αν μη τι άλλο, να γνωρίζει σε ποια σελίδα να ανατρέξει αν ανακύψει κάποιο πρόβλημα, και στη συνέχεια να δημιουργήσει ένα μικρό ή μεγάλο έπος μέσα στο οποίο θα κινηθούν και θα αγωνιστούν οι ήρωες των παικτών. Ο υποψήφιος Ραψωδός θα βρει μέσα στο κουτί ένα ξεχωριστό βιβλίο, το Βιβλίο του Ραψωδού, μέσα στο οποίο όχι μόνο δίνονται οδηγίες για το πώς θα παίξει καλύτερα το δικό του πολύπλευρο ρόλο, αλλά υπάρχουν και δυο έτοιμα «σενάρια» με όλες τις απαραίτητες διευκρινίσεις, ώστε οι παίκτες και ο ίδιος ο Ραψωδός να μπορέσουν να ξεκινήσουν σχεδόν αμέσως ένα παιχνίδι. Προσέξτε, όμως! Τα ΖΩΝΤΑΝΑ ΕΠΗ είναι ένας εικονικός κόσμος, όπου η μυθική πραγματικότητα των ηρωικών προγόνων μας ζωντανεύει σε ολόκληρο το μεγαλείο της. Δεν είναι ένα παιχνίδι που θα μάθετε να παίζετε μέσα σε πέντε λεπτά πάνω σ' ένα ταμπλό με πολύχρωμα σχέδια, ρίχνοντας απλώς εξάπλευρα ζάρια. Σας διαβεβαιώνω, όμως, πως αν αφιερώσετε λίγο χρόνο για να μελετήσετε τους κανόνες του, θα βυθιστείτε σε μια απόλυτη εμπειρία που θα σας μείνει αξέχαστη και θα σας συντροφεύει για πολύ πολύ καιρό.

ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ

Δουλειά ενός παίκτη είναι να παίξει το ρόλο του ήρωά του όσο καλύτερα μπορεί. Οι παίκτες θα πρέπει να αισθανθούν σαν ηθοποιοί, και να ζήσουν πραγματικά το ρόλο τους. Δεν έχει σημασία αν είστε αναλυτές ηλεκτρονικών υπολογιστών ή οι καλύτεροι μαθητές της τάξης σας. Αν ο ήρωάς σας ξεκινά την καριέρα του σαν ένας απλός κυνηγός, δεν μπορεί να γνωρίζει τα όσα ξέρετε εσείς, παρά μόνο τα όσα του έχει διδάξει η οικογένεια και η κοινωνία μέσα στην οποία μεγάλωσε. Από την άλλη, όμως, θα γνωρίζει πράγματα για τα οποία εσείς δεν έχετε ιδέα. Ο κυνηγός σας θα ξέρει πώς να ακολουθεί τα ίχνη άγριων ζώων, να στήνει παγίδες και να κινείται αθόρυβα, χτυπώντας από μακριά με το αχώριστο όπλο του, το τόξο, ο ευγενής ήρωας του φίλου σας θα ξέρει πώς να πολεμάει από ένα άρμα που τρέχει, η μάντισσα που θα παίζει η φίλη σας θα μπορεί να επικοινωνήσει με τους θεούς και να προμαντέψει ένα μέρος της εξέλιξης του έπους. Ποτέ μην ξεχνάτε πως οι ήρωές σας δεν είναι —ή δεν πρέπει να είναι— άβουλα πιόνια στα χέρια του Ραψωδού και της περιπέτειας που αυτός έχει δημιουργήσει. Οι αποφάσεις σας, ανά πάσα στιγμή, μπορούν να αλλάξουν τη ροή της ιστορίας, φέρνοντας τους ήρωές σας ένα βήμα πιο κοντά στη δόξα — ή στο θάνατο!

Αν δεν έχετε δικό σας βιβλίο κανόνων, μπορείτε να προμηθευτείτε ένα από αυτά που κυκλοφορούν ξεχωριστά από τις εκδόσεις «Αίολος». Μελετήστε προσεκτικά τον τρόπο με τον οποίο δημιουργούνται οι χαρακτήρες των ηρώων, και στη συνέχεια τους βασικούς κανόνες του παιχνιδιού, και τα κεφάλαια για τις δεξιότητες και τη μάχη. Μ' αυτόν τον τρόπο, όταν μαζί με τον Ραψωδό θα ρίξετε τα ζάρια για να δημιουργήσετε τον ήρωά σας, θα ξέρετε τι ακριβώς θέλετε και ποιες δυνατότητες θα σας δώσει ο ήρωας που θα φτιάξετε. Ακόμα καλύτερα, μπορείτε να ξεκινήσετε με έναν από τους έτοιμους ήρωες που υπάρχουν στο «Βιβλίο του Ραψωδού».

Μην απογοητευτείτε αν στις πρώτες περιπέτειες αγνοείτε βασικούς κανόνες. Πολύ γρήγορα θα τους μάθετε και θα μπορέσετε να τους κατανοήσετε ώστε να γίνουν για σας δεύτερη φύση. Οι κανόνες των ΖΩΝΤΑΝΩΝ ΕΠΩΝ έχουν το πλεονέκτημα πως προσομοιάζουν στα περισσότερα σημεία τους την ίδια την πραγματικότητα (ακόμα και τη σημερινή) κι έτσι ποτέ δε θα κάνετε κάτι το οποίο θα σας φανεί —μόλις σας το εξηγήσει ο Ραψωδός ή το διαβάσετε μόνοι σας στους κανόνες— αβάσιμο ή μη ρεαλιστικό. Βασίζονται σχεδόν όλοι στις πιθανότητες επί τοις εκατό που έχει κάποιος να πετύχει κάτι — πιθανότητες που αυξάνονται ή μειώνονται, ανάλογα με εξωγενείς παράγοντες αλλά και την προσωπικότητα του κάθε ήρωα.

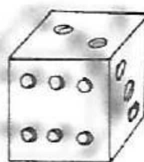
Μην ξεχνάτε πως τα ΖΩΝΤΑΝΑ ΕΠΗ είναι ένα παιχνίδι που παίζεται καλύτερα αν οι παίκτες είναι αρκετοί (το προτιμότερο 3 έως 6) και σ' ένα τέτοιο παιχνίδι, στο οποίο κάθε απόφαση μπορεί να οδηγήσει τους ήρωες στην αποτυχία ή στο θάνατο, η συνεργασία ανάμεσα στους παίκτες είναι απαραίτητη. Στα ΖΩΝΤΑΝΑ ΕΠΗ οι παίκτες δεν είναι αντίπαλοι μεταξύ τους, αλλά σύντροφοι και συμπολεμιστές. Οι παίκτες δε θα πρέπει καν να θεωρούν σαν αντίπαλο ακόμα και τον Ραψωδό, έστω κι αν αυτός κατ' ανάγκην θα παίζει τους ρόλους όλων των «κακών», των τεράτων, κ.λπ. Ο Ραψωδός αναλαμβάνει τη βαριά ευθύνη να ψυχαγωγήσει (με την αρχαιοελληνική έννοια του όρου) τους παίκτες και να δοκιμάσει τα όρια της θέλησης και της αντοχής των ηρώων τους. Δεν προσπαθεί να «κερδίσει» τους παίκτες, όπως κι εκείνοι δεν προσπαθούν να «κερδίσουν» τον Ραψωδό. Οι παίκτες πρέπει να στρέφουν την πονηριά, την εξυπνάδα, μερικές φορές και το τυχόν συσσωρευμένο μίσος τους, προς τους φανταστικούς αντιπάλους τους στο παιχνίδι, και όχι προς τον ίδιο τον Ραψωδό ο οποίος φαίνεται να τους ελέγχει.

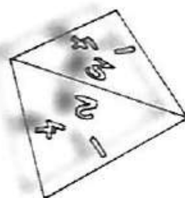
Ανάμεσα στους παίκτες και στον Ραψωδό θα πρέπει να υπάρχει πάντα μια σχέση εμπιστοσύνης. Οι παίκτες δε θα πρέπει να φοβούνται μήπως ο Ραψωδός τους αδικήσει, αλλά ούτε και να περιμένουν πως όλα θα πρέπει υποχρεωτικά να τους έρχονται ρόδινα, μόνο και μόνο επειδή είναι υποψήφιοι ήρωες. Θα πρέπει, ωστόσο, να λέ-

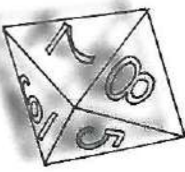
νε άφοβα τη γνώμη τους στον Ραψωδό, αν πιστεύουν πως σε κάποιο σημείο οι αποφάσεις του τους αδικούν. Ο Ραψωδός, από τη μεριά του, είναι υποχρεωμένος να εξηγεί όσο καλύτερα μπορεί τι τον οδήγησε να πάρει τη συγκεκριμένη απόφαση μέσα στο παιχνίδι. Σε τελευταία ανάλυση, πάντως, οι αποφάσεις του πρέπει να είναι τελεσίδικες, και οι παίκτες οφείλουν να τις ακολουθήσουν, ώστε να μην καταστραφεί η ροή του έπους.

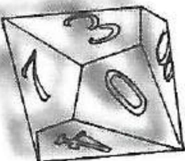
ΟΙ ΚΙΝΔΥΝΟΙ

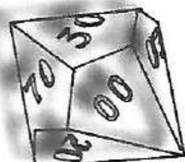
Τα ΖΩΝΤΑΝΑ ΕΠΗ προσπαθούν να κάνουν τους παίκτες να ζήσουν την εμπειρία της ομηρικής Ελλάδας. Είναι ένα ταξίδι πίσω στο χρόνο, σε μια εποχή κατά την οποία ο κίνδυνος παραμόνευε σε κάθε στιγμή τον υποψήφιο ήρωα. Σίγουρα κανείς δε θα θελήσει να παίξει αυτό το παιχνίδι για να υποδυθεί το ρόλο ενός φιλήσυχου αγρότη ο οποίος περνάει όλη του τη ζωή καλλιεργώντας το χωράφι του με τα πιστά του βόδια και το ξύλινο αροτρό του (αν και οι κανόνες του παιχνιδιού προβλέπουν ακόμα και μια τέτοια επιθυμία!). Η γοητεία, λοιπόν, του παιχνιδιού έγκειται στο ότι οι υποψήφιοι ήρωες, όπως και οι πραγματικοί πρόγονοί τους, θα βρίσκονται σε κάθε περιπέτεια αντιμέτωποι με το θάνατο, σε μια προσπάθεια να βοηθήσουν τους συνανθρώπους τους, να απαλλάξουν τον κόσμο από τα τέρατα του Αρχαίου Χάους και της Νύχτας, να γίνουν καλύτεροι, να ξεχωρίσουν, να γίνουν «Άριστοι». Οι ήρωες των παικτών κινδυνεύουν κάθε στιγμή να πεθάνουν – κατά προτίμησην ηρωικά. Οι παίκτες δε θα πρέπει να αντιμετωπίζουν τους θανάτους των ηρώων τους σαν προσωπική απώλεια, όσο στενά δεμένοι κι αν ήταν μαζί τους. Δεν πρέπει ποτέ να ξεχνούν πως οι ήρωές τους στο παιχνίδι, όπως και οι αντίπαλοί τους, είναι δημιουργήματα της φαντασίας, και δεν έχουν καμιά σχέση με την καθημερινή πραγματικότητα του 21ου αιώνα. Επίσης μην ξεχνάτε πως συνήθειες όπως οι θυσίες ζώων δεν είχαν την απαξία που έχουν – και πρέπει να έχουν– σήμερα. Οι πρόγονοί μας μοίραζαν τα κρέατα των ιερών σφαγείων στους συγκεντρωμένους πιστούς για τους οποίους, πολλές φορές, αποτελούσαν τη μοναδική πηγή ζωικών πρωτεϊνών. Παίξτε, λοιπόν, χωρίς φόβο, αλλά με πολύ πάθος. Δοκιμάστε τους ήρωές σας μέσα από τη φωτιά και το σίδερο! Αν πεθάνουν, και μάλιστα ηρωικά, να τους θυμάστε με περηφάνια και νοσταλγία, όπως θα ήθελαν κι εκείνοι, αν ζούσαν πραγματικά, και να δημιουργήσετε αμέσως καινούριους, ίσως αλλιώτικους από τους προηγούμενους. Ίσως η πιο μεγάλη ικανοποίηση που προσφέρουν τα ΖΩΝΤΑΝΑ ΕΠΗ είναι πως οι παίκτες μπορούν να αισθανθούν την ανατριχίλα του κινδύνου χωρίς να κινδυνεύσουν οι ίδιοι σωματικά ή πνευματικά. Μια τέτοια εμπειρία, ακόμα και προσποιητή, έχει πολλά να προσφέρει, όπως θα μπορούσε να σας πει και οποιοσδήποτε ψυχαναλυτής.


Z6


Z4


Z8


Z10


Z10

ΤΟ ΔΙΑΒΑΣΜΑ ΤΩΝ ΖΑΡΙΩΝ

Το διάβασμα των πολυεδρικών ζαριών αποτελεί την ψυχή των ΖΩΝΤΑΝΩΝ ΕΠΩΝ και την κυριότερη προϋπόθεση για να παίξετε και να απολαύσετε το παιχνίδι. Τελικά είναι πολύ πιο εύκολο απ' όσο φαίνεται με την πρώτη ματιά. Αρκεί να ακολουθήσετε τα απλά σχέδια και υποδείγματα αυτού του κεφαλαίου.

Κατ' αρχάς, στο παιχνίδι περιέχονται 3 από τα γνωστά σε όλους εξάπλευρα ζάρια (αυτά που χρησιμοποιούνται σχεδόν σε όλα τα επιτραπέζια παιχνίδια) και τα οποία για συντομία θα ονομάζονται Ζ6, 1 τετράπλευρο ζάρι (αυτό που μοιάζει με πυραμίδα) το οποίο θα ονομάζεται Ζ4, 1 οκτάπλευρο ζάρι (αυτό που μοιάζει με ρόμβο) και θα ονομάζεται Ζ8, και 2 δεκάπλευρα ζάρια, το πρώτο από τα οποία έχει επάνω του τις δεκάδες 00-90, και το δεύτερο τους αριθμούς από το 0 έως το 9. Το καθένα απ' αυτά τα τελευταία ζάρια ονομάζονται για συντομία Ζ10, και σε συνδυασμό δίνουν όλες τις πιθανότητες από το 1 έως το 100, όπως θα δείτε παρακάτω.
Όλα τα παραπάνω ζάρια δεν έχουν μπει στο παιχνίδι μόνο για να το κάνουν πιο ωραίο. Το καθένα έχει το δικό του ξεχωριστό σκοπό, αλλά κοινός σκοπός όλων είναι να προσομοιώσουν μέσα στο παιχνίδι κάποιες πιθανότητες των παικτών ή των αντιπάλων τους να πετύχουν σε μια από τις πάμπολλες ενέργειες που δεν έχουν σταθερό αποτέλεσμα.

Παράδειγμα: *Ένα χτύπημα με ένα σπαθί μπορεί να είναι τόσο ξώφαλτσο όσο ένα χτύπημα με μαχαίρι, αλλά μπορεί να είναι και πολύ πιο επικίνδυνο. Σύμφωνα με τους κανόνες του παιχνιδιού, το απλό μα-*

χαίρι προκαλεί στον αντίπαλο ζημιά Z4 (δηλαδή τον αριθμό που ο παίκτης θα φέρει με το τετράπλευρο ζάρι, το οποίο μπορεί να φέρει αριθμούς από το 1 έως το 4). Και πάλι σύμφωνα με τους κανόνες, ένα σπαθί προκαλεί στον αντίπαλο ζημιά Z8+1 (δηλαδή τον αριθμό που θα φέρει ο παίκτης με το οκτάπλευρο ζάρι, στον οποίο θα προσθέσει και 1, άρα κάποιον αριθμό ανάμεσα στο 2 και στο 9). Η μέγιστη αλλά και η ελάχιστη ζημιά που προκαλεί το σπαθί είναι πάντα μεγαλύτερες από κείνες ενός μαχαιριού, επειδή το σπαθί είναι μεγαλύτερο και πιο επικίνδυνο όπλο από το μαχαίρι. Το Z4 και το Z8, με το εύρος των πιθανοτήτων τους, δίνουν αυτές αλλά και πολλές άλλες ισορροπίες πιθανοτήτων μέσα στο παιχνίδι.

Οι συντομογραφίες των ζαριών, όπως θα τις συναντήσετε μέσα στο παιχνίδι, έχουν ως εξής:

Z2: η ζαριά αυτή μπορεί να έχει μόνο δύο αποτελέσματα, το 1 ή το 2. Ασφαλώς, δεν υπάρχει ζάρι με δύο πλευρές, αλλά μπορείτε να πετύχετε το ίδιο αποτέλεσμα αν πάρετε οποιοδήποτε ζάρι και χωρίσετε τους αριθμούς του σε μονούς και ζυγούς. Σε μια ζαριά με το ζάρι αυτό, όλοι οι μονοί αριθμοί δίνουν αποτέλεσμα 1 και όλοι οι ζυγοί αριθμοί αποτέλεσμα 2.

Z3: Κι εδώ τα αποτελέσματα της ζαριάς είναι περιορισμένα σε τρία μόνο: 1, 2 και 3. Μπορείτε να πάρετε τα αποτελέσματα ενός Z3 αν ρίξετε ένα εξάπλευρο ζάρι. Ζαριά 1 ή 2 στο ζάρι ισούται με το 1, ζαριά 3 ή 4 με το 2, και ζαριά 5 ή 6 με το 3.

Z4: Το Z4 είναι το τετράπλευρο ζάρι που μοιάζει με πυραμίδα και φέρνει αποτελέσματα από το 1 έως το 4. Έχει την ιδιαιτερότητα πως διαβάζετε το αποτέλεσμα το οποίο εμφανίζεται στις 3 ακμές της βάσης του (οι αριθμοί που εμφανίζονται είναι πάντα οι ίδιοι και στις 3 ακμές που αγγίζουν το τραπέζι).

Z6: Είναι τα εξάπλευρα ζάρια που γνωρίζουμε όλοι από τα επιτραπέζια παιχνίδια. Φέρνουν αριθμούς από το 1 έως το 6 και σίγουρα όλοι ξέρουν να διαβάζουν τα αποτελέσματά τους.

Z8: Πρόκειται για το οκτάπλευρο ζάρι που μοιάζει με ρόμβο. Διαβάζουμε τον αριθμό της πλευράς που βρίσκεται στο πάνω μέρος του ζαριού, όπως συμβαίνει και με το εξάπλευρο. Φέρνει αριθμούς από το 1 έως το 8.

Z10: Τα δεκάπλευρα ζάρια που θα βρείτε μέσα στο κουτί είναι δύο. Το πρώτο έχει τους αριθμούς από το 0 έως το 9 και το άλλο τις δεκάδες από το 00 έως το 90. Όταν κάποιος κανόνας σάς υποδεικνύει να χρησιμοποιήσετε Z10, να χρησιμοποιείτε αυτό με τους μονοψήφιους αριθμούς, ή να αγνοείτε το δεύτερο ψηφίο. Διαβάζουμε τον αριθμό της πλευράς στο πάνω μέρος του ζαριού, όπως και με το εξάπλευρο ζάρι, αλλά μετράμε το ψηφίο 0 για 10, ώστε το ζάρι να μας δίνει αριθμούς από το 1 έως το 10.

Z100: Το ζάρι αυτό, το οποίο θα λέγεται και «εκατοστιαίο ζάρι» είναι στην πραγματικότητα ένας συνδυασμός των δύο δεκάπλευρων ζαριών. Ρίχνοντας και τα δύο ζάρια, παίρνετε έναν οποιονδήποτε αριθμό από το 1 έως το 100. Το ζάρι με τα διψήφια νούμερα μετράει τις δεκάδες της ζαριάς, ενώ αυτό με τα μονοψήφια τις μονάδες. Για παράδειγμα, αν τα ζάρια φέρουν τους αριθμούς 70 και 4, ο αριθμός στο Z100 είναι το 74. Αν φέρουν τους αριθμούς 00 και 1, ο αριθμός στο Z100 είναι το 1. Το 00 και το 0 μας δίνουν το 100, το οποίο στο παιχνίδι θα παρουσιάζεται σαν «00».

Το εκατοστιαίο ζάρι θα το συναντάτε συνεχώς μέσα στο παιχνίδι. **Αν κατανοήσετε τη χρήση του, έχετε κατανοήσει το μισό παιχνίδι χωρίς να διαβάσετε άλλους κανόνες.** Η ζαριά αυτή προσπαθεί να εξομοιώσει τις πιθανότητες που υπάρχουν για να συμβεί κάτι στο παιχνίδι. Για παράδειγμα, πόσες πιθανότητες έχει ο ήρωας να πετύχει τον αντίπαλο με το δόρυ του, να διακρίνει το κρυμμένο λιοντάρι μέσα στις λόχμες, να πηδήξει το χαντάκι που τον χωρίζει από τη σωτηρία; Πόσες πιθανότητες έχει να πείσει τους συγκεντρωμένους ευγενείς για τα επιχειρήματά του, να κολυμπήσει μέχρι την ακτή μέσα στη φουρτουνιασμένη θάλασσα, να επικαλεστεί σε βοήθεια το θεό-προστάτη του; Μία στις εκατό; Τριάντα στις εκατό; Ενενήντα στις εκατό; Το εκατοστιαίο ζάρι δίνει τη λύση. Οι πιθανότητες λιγοστεύουν αν η προσπάθεια γίνεται κάτω από αντίξοες συνθήκες, ενώ αυξάνονται όταν οι συνθήκες είναι ιδιαίτερα ευνοϊκές. Οποιαδήποτε ζαριά φέρει αριθμό ίσο ή μικρότερο από την πιθανότητα επιτυχίας που δίνουν οι κανόνες και ο Ραψωδός, σημαίνει επιτυχία. Αν η ζαριά φέρει μεγαλύτερο αριθμό, ο ήρωας έχει αποτύχει στο εγχείρημά του.

Παράδειγμα: *Αν ο ήρωας έχει 70% ικανότητα στο δόρυ, κάθε φορά που προσπαθεί να πετύχει έναν αντίπαλο στη μάχη πρέπει να προσπαθεί να φέρει στο Z100 αριθμό μικρότερο ή ίσο του 70. Αν φέρει από 71 και πάνω στη ζαριά του, σημαίνει πως το δόρυ του δεν κατάφερε να πετύχει τον αντίπαλο.*

Ο ήρωας ξεκινά με κάποιες μικρές πιθανότητες επιτυχίας σε κάθε τολμηρό εγχείρημα της ζωής του, αλλά η άσκηση και η πετυχημένη αντιμετώπιση των εμποδίων τού προσφέρουν εμπειρία και τον κάνουν ακόμα καλύτερο, ώστε μελλοντικά να μπορεί να επιχειρήσει ακόμα μεγαλύτερους άθλους.

Στους κανόνες του παιχνιδιού, πολλές φορές μπροστά από τις συντομογραφίες των ζαριών Ζ4, Ζ6, Ζ8, Ζ10, Ζ100 εμφανίζονται κάποιοι αριθμοί. Οι αριθμοί αυτοί δείχνουν πόσες ζαριές του ίδιου είδους πρέπει να ρίξετε στη συγκεκριμένη περίσταση. Για παράδειγμα, 3Ζ6 σε κάποιον κανόνα σημαίνει πως θα πρέπει να ρίξετε 3 εξάπλευρα ζάρια και να προσθέσετε τα αποτελέσματά τους. Έτσι, το 3Ζ6 μπορεί να είναι οποιοσδήποτε αριθμός από το 3 έως το 18.

Σε μερικές περιπτώσεις, πίσω από το σύμβολο του ζαριού θα ακολουθεί ένα + ή ένα - μαζί με έναν αριθμό. Στις περιπτώσεις αυτές θα πρέπει να προσθέτετε ή να αφαιρείτε, ανάλογα, τον αριθμό αυτό από το αποτέλεσμα του ζαριού.

Παραδείγματα:

Ζ6+2 σημαίνει πως πρέπει να ρίξετε ένα Ζ6 (εξάπλευρο ζάρι) και να προσθέσετε 2 στο αποτέλεσμα του ζαριού. Ο τελικός αριθμός μπορεί να είναι οποιοσδήποτε από το 3 (αν το αποτέλεσμα του ζαριού ήταν 1) μέχρι το 8 (αν το αποτέλεσμα της ζαριάς ήταν 6).

Ζ10-3 σημαίνει πως θα πρέπει να ρίξετε ένα Ζ10 (δεκάπλευρο ζάρι) και να αφαιρέσετε 3 από το αποτέλεσμα. Ο τελικός αριθμός μπορεί να είναι οποιοσδήποτε από το -2 (αν το αποτέλεσμα της ζαριάς ήταν 1) μέχρι το 7 (αν το αποτέλεσμα της ζαριάς ήταν 10).

Ζ8-Ζ4 σημαίνει πως θα πρέπει να ρίξετε ένα οκτάπλευρο και ένα τετράπλευρο ζάρι και να αφαιρέσετε από τον αριθμό του πρώτου τον αριθμό του δεύτερου.

Αν η πρόσθεση ή η αφαίρεση αριθμών από τις ζαριές σάς φαίνονται παράξενες, θα δείτε με ποιον τρόπο προσομοιώνουν την πραγματικότητα μέσα στο παιχνίδι καθώς θα μελετάτε τους κανόνες. Για παράδειγμα, η αφαίρεση αριθμών από τις ζαριές επιβάλλεται σε περιπτώσεις που ο παίκτης έχει ελπίδες να πετύχει ένα όφελος, αλλά ταυτόχρονα ρισκάρει να κάνει άθελά του κάτι το οποίο θα έχει αρνητικές επιπτώσεις για τον ήρωά του.

Αν οι κανόνες επιβάλουν τη χρήση διαφορετικών ειδών ζαριών ταυτόχρονα, απλώς προσθέτετε όλα τα αποτελέσματα που θα σας δώσουν τα συγκεκριμένα ζάρια. 2Ζ6+Ζ4 σημαίνει πως θα πρέπει να ρίξετε δύο εξάπλευρα ζάρια και ένα τετράπλευρο, και να αθροίσετε όλα τα αποτελέσματα.

ΑΛΛΑ ΒΟΗΘΗΜΑΤΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οι χάρτες

Πέρα από τα ζάρια και τα βιβλία των Κανόνων και του Ραψωδού, θα βρείτε μέσα στο Βιβλίο των Παικτών ένα χάρτη με τις κυριότερες πόλεις της ομηρικής Ελλάδας που θα σας βοηθήσει να υπολογίσετε τις μετακινήσεις των ηρώων σας, τουλάχιστον μέσα στον ελλαδικό χώρο. Στο **Βιβλίο του Ραψωδού** υπάρχει ένας χάρτης του Ομηρικού Κόσμου, όπως τον είχαν φανταστεί οι πρόγονοί μας. Για τους ήρωες, ο χάρτης αυτός είναι πραγματικός. Η γη είναι πράγματι επίπεδη, και περιτριγυρίζεται από τον αρχέγονο Ωκεανό. Ωστόσο, ελάχιστοι ταξιδευτές και ιερείς γνωρίζουν πραγματικά αυτόν τον «έξω κόσμο», γι' αυτό και ο χάρτης αυτός καλύτερα να παραμένει πάντα στα χέρια του Ραψωδού. Η γοητεία της ανακάλυψης ίσως γίνει μ' αυτόν τον τρόπο μεγαλύτερη για τους ήρωες των παικτών.

Τα Φύλλα των Ηρώων

Σε ένα φύλλο του μπλοκ με τα Φύλλα Ηρώων, ένας παίκτης μπορεί να σημειώσει όλα τα στοιχεία του ήρωά του. Διαβάστε περισσότερες λεπτομέρειες στο κεφάλαιο «Η Δημιουργία των Ηρώων».

Χαρτί και μολύβι

Το χαρτί και το μολύβι είναι απαραίτητα βοηθήματα για το παιχνίδι. Οι παίκτες, αλλά κυρίως ο Ραψωδός, θα πρέπει να κρατάει συνεχώς σημειώσεις για την πορεία των ηρώων, τα τραύματά τους, τις επιτυχίες και τις αποτυχίες τους. Επίσης, με το χαρτί και το μολύβι οι παίκτες και ο Ραψωδός μπορούν να προσδιορίσουν τις θέσεις των ηρώων και των αντιπάλων τους σε μια δεδομένη στιγμή του έπους, όπως, για παράδειγμα, όταν οι ήρωες πέφτουν σε μια ενέδρα ληστών. Πού βρίσκεται ο κάθε ήρωας σε σχέση με το σύντροφό του; Πόσο απέχουν οι ληστές; Από ποια κατεύθυνση επιτίθενται; Υπάρχουν κοντά δέντρα ή βράχια για να προσφέρουν κάλυψη; Όλα αυτά ξεκαθαρίζονται πιο εύκολα, ώστε να αποφεύγονται και οι παρεξηγήσεις, αν υπάρχει χαρτί και μολύβι για να σημειωθούν.



ΦΥΛΛΟ ΗΡΩΑ

ΑΤΟΜΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Όνομα..

Φύλλο............................Ηλικία.........

Ιδιαίτερη πατρίδα..................................

Ασχολία πατέρα.....................................

Θεός-προστάτης.....................................

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

ΔΥΝ.......... ΜΕΓ..........

ΕΠΙ.......... ΕΞΥ..........

ΑΝΤ.......... ΕΜΦ..........

ΘΕΛ..........

Ζαριά δύναμης...............

ΠΟΝΤΟΙ ΖΩΗΣ

(ΑΝΤ+ΜΕΓ) : 2.........

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΗΡΩΑ

ΑΙΣΘΗΣΕΩΝ

- ❑ Οξύτητα ακοής (ΑΝΤ Χ2 +ΕΞΥ%) ....
- ❑ Εντοπισμός (ΑΝΤ Χ2 +ΕΞΥ%) ....
- ❑ Άλλες ....

ΓΝΩΣΗΣ

Ανάγνωση/Γραφή γλώσσας (0%) ....

Γνώση ανθρώπων (ΕΞΥ%) ....

Γνώση ζώων (ΕΞΥ:2%) ....

Γνώση ορυκτών (ΕΞΥ:3%) ....

Γνώση φαινομένων (ΕΞΥ%)................................

Γνώση φυτών (ΕΞΥ:2) ....

- ❑ Μαντεία (0%) ....
- ❑ Ναυσιπλοΐα (ΔΥΝ+ΕΠΙ):2%)............................
- ❑ Πρώτες βοήθειες (ΕΞΥ+ΕΠΙ):2%........................

Τέχνες (0%) ....

- ❑ ....
- ❑ ....

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Γνώση ελληνικών (ΕΞΥ Χ5%) ....

Γνώση ξένης γλώσσας (0%)...............................

- ❑ Πειστική ομιλία (ΕΞΥ+ΕΜΦ:2%) ....
- ❑ Ρητορική (ΕΞΥ+ΕΜΦ:2%) ....

ΣΩΜΑΤΟΣ

- ❑ Άλμα [ΔΥΝ+ΕΠΙ+(ΜΕΓ:2)%] ....
- ❑ Αναρρίχηση [ΔΥΝ Χ2+(ΕΠΙ Χ2)-(ΜΕΓ:2)%].................
- ❑ Αποφυγή (ΕΠΙ Χ3-ΜΕΓ)%................................
- ❑ Ιππασία (ΕΠΙ%) ....
- ❑ Κολύμβηση (ΕΠΙ%) ....
- ❑ Οδήγηση άρματος [(ΕΠΙ+ΕΞΥ):2]%.......................

Πάλη

- ❑ *Κλασική* (ΔΥΝ+ΕΠΙ:2%) ....
- ❑ *Παγκράτιο* (ΔΥΝ+ΕΠΙ:3%) ....
- ❑ Πυγμή (ΔΥΝ+ΕΠΙ:2%) ....
- ❑ Ρίψη (ΔΥΝ+ΕΠΙ:2%) ....
- ❑ Τρέξιμο (ΔΥΝ+ΕΠΙ+ΑΝΤ):3% ....

ΥΠΑΙΘΡΟΥ

- ❑ Αθόρυβη κίνηση [(ΕΠΙ Χ2)+ΕΞΥ-ΜΕΓ%]...................
- ❑ Ασφάλιση/Απασφάλιση παγίδας (0%).....................
- ❑ Ιχνηλασία (ΕΞΥ%) ....
- ❑ Παραλλαγή [(ΕΠΙ Χ2)+ΕΞΥ-ΜΕΓ%].........................
- ❑ Προσανατολισμός (ΕΞΥ%) ....

ΘΕΪΚΗ ΕΥΝΟΙΑ / ΔΥΣΜΕΝΕΙΑ

ΖΕΥΣ	ΠΟΣΕΙΔΩΝ	ΑΠΟΛΛΩΝ	ΕΡΜΗΣ	ΑΡΗΣ	ΗΦΑΙΣΤΟΣ
—/—	—/—	—/—	—/—	—/—	—/—
ΗΡΑ	ΑΘΗΝΑ	ΑΦΡΟΔΙΤΗ	ΔΗΜΗΤΡΑ	ΑΡΤΕΜΙΣ	ΕΣΤΙΑ
—/—	—/—	—/—	—/—	—/—	—/—

ΟΠΛΑ

ΕΙΔΟΣ	ΕΠΙΘΕΣΗ / ΑΜΥΝΑ %	ΑΝΘΕΚΤΙΚΟΤΗΤΑ	ΖΗΜΙΑ
Ακόντιο	(ΕΠΙ+ΔΥΝ:4)%..........		....
Ασπίδα	(ΕΠΙ Χ2%)............		....
Δόρυ	(ΕΠΙ%)...............		....
Εγχειρίδιο	(ΕΠΙ%)...............		....
Μαχαίρι	(ΕΠΙ Χ2)%............		....
Ξίφος	(ΕΠΙ:2)%.............		....
Ρόπαλο	(ΕΠΙ%)...............		....
Σφεντόνα	(ΕΠΙ+ΔΥΝ:6)%.........		....
Τόξο	(ΕΠΙ+ΔΥΝ:5)%.........		....

ΠΑΝΟΠΛΙΑ

ΕΙΔΟΣ	ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....

Όπως αναφέρθηκε και στον πρόλογο του παιχνιδιού, ο κάθε παίκτης αναλαμβάνει να παίξει το ρόλο ενός αρχαίου Έλληνα της ομηρικής εποχής, ο οποίος ξεκινά συνήθως από χαμηλά, μέσα στην απειρία της νιότης του, για να φτάσει στο επίπεδο του πραγματικού ήρωα, ή ακόμα και του ημιθέου. Για να καταφέρει κάτι τέτοιο, ο ήρωας που θα δημιουργήσει ο παίκτης για το παιχνίδι θα πρέπει να περάσει μέσα από πολλές περιπέτειες, διακινδυνεύοντας τη ζωή του, πολεμώντας αιμοδιψείς αντιπάλους και τρομερά τέρατα, φτάνοντας ίσως σε σημείο να έρθει σε σύγκρουση και με τους ίδιους τους θεούς. Ο παίκτης μπορεί να κάνει αυτόν το φανταστικό πολεμιστή να του μοιάζει όσο πολύ ή λίγο θέλει, τουλάχιστον στη συμπεριφορά, και να αισθανθεί μέσα από αυτή τη δεύτερη προσωπικότητά του απίστευτες συγκινήσεις. Προσοχή, όμως! Όλα αυτά, με την προϋπόθεση πως δε θα ταυτιστεί πλήρως μαζί του. Ο θάνατος στην ομηρική εποχή είναι ένας ακούραστος συνοδοιπόρος, και είναι πολύ πιθανό να δείτε τον ήρωά σας να πεθαίνει —κατά προτίμηση με ένδοξο θάνατο— πριν προλάβει να ολοκληρώσει το έργο του. Μια απόλυτη ταύτιση μ' έναν ήρωα που χάνεται, και τον οποίο συνοδέψατε με τις σκέψεις και τις ενέργειές σας σε πολλές του περιπέτειες, μπορεί να προκαλέσει σε ιδιαίτερα ακραίες περιπτώσεις μια μελαγχολία. Μη στενοχωριέστε χωρίς λόγο! Αφήστε τον ήρωά σας να αναπαύεται στα Ηλύσια Πεδία και δημιουργήστε έναν άλλον, ίσως διαφορετικό. Αν ο πρώτος ήταν δυνατός και αψύς σαν τον Αχιλλέα, δημιουργήστε κάποιον μικροκαμωμένο και παμπόνηρο, σαν τον Οδυσσέα. Οι συγκινήσεις που μπορεί να σας προσφέρει το παιχνίδι είναι πολλές, και όριό τους είναι μόνον η φαντασία σας. Μην περιορίζεστε σε προκατασκευασμένες ιδέες. Οι ορίζοντες είναι μπροστά σας. Θυμηθείτε: το παιχνίδι αυτό έχει σκοπό να σας διασκεδάσει και να σας ψυχαγωγήσει (δηλαδή να σας φτιάξει έναν καλύτερο χαρακτήρα) και όχι για να ταυτιστείτε απόλυτα μαζί του σαν να μην υπάρχει πραγματικότητα.

Θυμηθείτε και πάλι πως όσοι κανόνες αναφέρονται στους ήρωες των παικτών ισχύουν σχεδόν πανομοιότυπα και για τα άλλα «πρόσωπα» τις ιστορίας, τους ρόλους και τις ζαριές των οποίων θα παίζει ο Ραψωδός. Τα «πρόσωπα» αυτά, τα οποία από εδώ και στο εξής θα ονομάζονται Τρίτα Πρόσωπα (ΤΠ) δεν είναι ασφαλώς απαραίτητο να είναι άνθρωποι. Οποιοσδήποτε αθάνατος, ημίθεος, άνθρωπος, ή άλλο ευφυές πλάσμα μπορεί να επηρεάσει σε μεγαλύτερο ή μικρότερο βαθμό τη ροή του έπους, θα ονομάζεται ΤΠ. Φανταστείτε τους σαν τους συμπρωταγωνιστές, τους γκεστ-σταρς ή τους κομπάρσους μιας ταινίας στην οποία ΕΣΕΙΣ είστε οι πρωταγωνιστές και ο Ραψωδός ο σκηνοθέτης, με μόνη τη διαφορά πως το σενάριο δεν είναι προκαθορισμένο από την αρχή, αλλά εξελίσσεται ανάλογα με τις δικές σας ενέργειες.

ΤΟ ΦΥΛΛΟ ΤΟΥ ΗΡΩΑ

Μέσα στο κουτί του παιχνιδιού θα βρείτε ένα μπλοκ με φύλλα ηρώων. Ο κάθε παίκτης θα χρησιμοποιήσει ένα από αυτά για να δημιουργήσει το δικό του ολοκληρωμένο χαρακτήρα, ο οποίος θα πάρει το δύσκολο μονοπάτι του ήρωα. Θα ανατρέχετε στο φύλλο αυτό σε πολλές στιγμές του παιχνιδιού, γι' αυτό θα ήταν καλό να το προσέχετε, κι αν είναι δυνατόν να το έχετε προστατευμένο μέσα σ' ένα πλαστικό κάλυμμα. Τα κενά θα είναι καλύτερα να τα συμπληρώνετε με μολύβι, γιατί καθώς ο ήρωάς σας θα αποκτά εμπειρία, οι ικανότητές του θα αλλάζουν συνεχώς (συνήθως προς το καλύτερο!). Στο κενό πίσω μέρος του φύλλου μπορείτε, αν θέλετε, να γράψετε μια μικρή ιστορία για τη ζωή που ζούσε ο ήρωάς σας πριν ξεκινήσει το έπος του. Οι κανόνες της δημιουργίας των ηρώων σας δίνουν ήδη πάρα πολλά στοιχεία που προσφέρουν ένα σχεδόν απόλυτα ολοκληρωμένο χαρακτήρα, αλλά εσείς θα πρέπει να προσθέσετε τη σάρκα σ' αυτόν το σκελετό. Σε ποια πόλη έχει γεννηθεί ο ήρωας; Πώς μεγάλωσε; Πώς ονομάζονται οι γονείς και τ' αδέλφια του; Ποιες είναι οι ελπίδες και οι φόβοι του καθώς ξεκινά την περιπέτεια; Είναι παράλογα γενναίος; Υπερβολικά προσεκτικός; Γελαστός και εξωστρεφής; Ντροπαλός ή μονόχνοτος; Έχει κάποιο ιδιαίτερο χαρακτηριστικό στην εμφάνισή του, όπως πυκνά φρύδια, μεγάλο στόμα, στραβή μύτη; Τι χρώμα έχουν τα μαλλιά και τα μάτια του; Πώς αντιμετωπίζει τους ξένους; Βασιστείτε στον ξεχωριστό συνδυασμό των προσωπικών του χαρακτηριστικών και της καταγωγής του για να βοηθηθείτε, και μην ξεχνάτε πως οι κανόνες καταγωγής δεν είναι υποχρεωτικοί. Αν επιθυμείτε, κι αν ο Ραψωδός σας συμφωνεί, διαλέξτε μόνοι σας ποια πράγματα έχετε διδαχθεί πριν ξεκινήσει το έπος. Θυμηθείτε, όμως, πως σκοπός του παιχνιδιού δεν είναι να δημιουργήσετε έναν υπερ-ήρωα που θα υπερπηδάει άκοπα κάθε εμπόδιο στο δρόμο του, αλλά έναν αληθινό Άνθρωπο, ο οποίος προσπαθεί μέσα από τον αγώνα και την αρετή να φτάσει στη θέωση, κι ο δρόμος μέχρι εκεί είναι δύσκολος και μακρύς, όπως συμβαίνει και στην πραγματική ζωή. Σας διαβεβαιώνω πως η ικανοποίηση που θα νιώθετε καθώς θα βλέπετε τις ικανότητες του ήρωά σας να βελτιώνονται μέσα από κάθε παιχνίδι, ξεπερνά κατά πολύ την ικανοποίηση που θα νιώσετε αν αρχίσετε το παιχνίδι μ' έναν ήρωα ανίκητο.


ΕΥΞΕΙΝΟΣ ΠΟΝΤΟΣ
ΤΑΡΑΣ
ΤΡΟΙΑ
ΔΩΔΩΝΗ
ΙΩΛΚΟΣ
ΟΡΧΟΜΕΝΟΣ
ΘΗΒΑΙ
ΙΘΑΚΗ
ΚΟΡΙΝΘΟΣ
ΑΘΗΝΑ
ΜΙΛΗΤΟΣ
ΑΛΙΚΑΡΝΑΣΣΟΣ
ΜΥΚΗΝΕΣ
ΤΙΡΥΝΣ
ΑΡΓΟΣ
ΣΠΑΡΤΗ
ΠΥΛΟΣ
ΚΝΩΣΣΟΣ
ΦΑΙΣΤΟΣ
ΜΕΣΟΓΕΙΟΣ
ΘΑΛΑΣΣΑ

Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΝΟΣ ΗΡΩΑ

Πάρτε ένα Φύλλο Ήρωα από το μπλοκ που θα βρείτε μέσα στο κουτί, ή φωτοτυπήστε μια σελίδα του. Στο πάνω μέρος υπάρχουν τα Προσωπικά Στοιχεία, κι αυτά συνήθως δεν αλλάζουν σε όλη τη διάρκεια της ζωής του ήρωα. Ετοιμαστείτε να συμπληρώσετε το φύλλο σε 12 απλά βήματα:

12 ΒΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΝΟΣ ΗΡΩΑ

Πάρτε ένα από τα Φύλλα Ήρωα των ΖΩΝΤΑΝΩΝ ΕΠΩΝ, ένα μολύβι (όχι στυλό), και αρχίστε.

1. Επιλέξτε και γράψτε το **όνομα**, και το **φύλο** του ήρωα (δείτε σελ. 18).
2. Ρίξτε τα ζάρια για τα βασικά **χαρακτηριστικά** του ήρωά σας, σύμφωνα με μια από τις μεθόδους που παρουσιάζονται στο υποκεφάλαιο «Πώς καθορίζονται τα χαρακτηριστικά» (σελ. 20). Φροντίστε να έχετε τη σύμφωνη γνώμη του Ραψωδού και των άλλων παικτών, ώστε όλοι οι συμπαίκτες να ρίξουν με την ίδια μέθοδο.
3. Αφού συμπληρώσετε τα χαρακτηριστικά στο Φύλλο του Ήρωα, υπολογίστε τους **Πόντους Ζωής** και τη **Ζαριά Δύναμης** του ήρωά σας, σύμφωνα με τις ομότιτλες παραγράφους (σελ. 21).
4. Βασισμένοι στα χαρακτηριστικά, υπολογίστε και συμπληρώστε τα βασικά ποσοστά επιτυχίας του ήρωά σας σε όλες τις **δεξιότητες**, όπως αυτά παρουσιάζονται στο φύλλο του ήρωα. Για παράδειγμα, αν μια δεξιότητα έχει δίπλα της ένα ΕΞΥ:2, σημαίνει πως ο ήρωας ξεκινά μ' ένα βασικό ποσοστό σε αυτή τη δεξιότητα ίσο με την Εξυπνάδα του διά 2 (επί τοις εκατό). Αν μια δεξιότητα έχει δίπλα ένα ΔΥΝ+ΑΝΤ% σημαίνει πως ο παίκτης προσθέτει τη ΔΥΝ και την ΑΝΤ του ήρωά του και ξεκινά αυτή τη δεξιότητα με το άθροισμά τους επί τοις εκατό. Τα ποσοστά αυτά ισχύουν για κάθε άτομο με τα ίδια χαρακτηριστικά, ανεξαρτήτως εμπειρίας και εκπαίδευσης. Κάντε το ίδιο και με τα όπλα.
5. Ρίξτε 1 Ζ100 σ' έναν από τους πίνακες καταγωγής (σελ. 22) για να δείτε ποια είναι η **ασχολία** που έχει διδαχθεί ο ήρωας από τον πατέρα του. Ο «ηρωικός» πίνακας δημιουργεί τους ισχυρότερους και πιο «προικισμένους» ήρωες, γι' αυτό θα ήταν καλύτερο να προτιμηθεί από τους νέους παίκτες.
6. Η καταγωγή ορίζει και το **θεό-προστάτη**. Συμπληρώστε το όνομά του στην ανάλογη θέση του Φύλλου Ήρωα πάνω αριστερά. (Αν κάποια χαρακτηριστικά του ήρωά σας είναι ιδιαίτερα μεγάλα, μπορείτε να κοιτάξετε το κεφάλαιο των θεών για την περίπτωση που ο ήρωας μπορεί να προτιμήσει έναν άλλο θεό-προστάτη. Για παράδειγμα, όποιος έχει ΕΜΦ πάνω από 16 μπορεί να επιλέξει ως προστάτισσά του την Αφροδίτη, ανεξάρτητα από την καταγωγή του). Σημειώστε τους 40 πόντους θεϊκής εύνοιας του θεού-προστάτη με τους οποίους ο ήρωας ξεκινά το παιχνίδι πλάι στο όνομα του θεού, στο Φύλλο Ήρωα.
7. Τώρα είναι η στιγμή να αποφασίσετε την **ηλικία** του ήρωά σας. Βρείτε την ασχολία του, και κοιτάξτε την παράγραφο ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ. Αν ο ήρωάς σας ξεκινάει από τα 17 (όπως σας συμβουλεύω να προτιμήσετε) εξετάστε σε ποιες δεξιότητες έχει εκπαιδευτεί από μικρός, ανάλογα με την καταγωγή του, και προσθέστε τις μονάδες αυτές στο βασικό ποσοστό αυτής της δεξιότητας που έχετε ήδη σημειώσει στο Φύλλο του Ήρωα. Για παράδειγμα, ένας Πολεμιστής προσθέτει στο βασικό ποσοστό του στο Άλμα 20 εκατοστιαίες μονάδες (20%). Αν θέλετε να ξεκινήσετε με έναν ήρωα μεγαλύτερης ηλικίας, για κάθε χρόνο πάνω από τα 17 προσθέστε στην ικανότητά του στις συγκεκριμένες δεξιότητες της ασχολίας του και τον αριθμό που βρίσκεται στην παρένθεση μετά την καθεμιά από αυτές. Για παράδειγμα, ένας Πολεμιστής προσθέτει στην ικανότητά του στο Άλμα ½ εκατοστιαία μονάδα για κάθε χρόνο μετά τα 17. Μην ξεχνάτε πως οι δεξιότητες σώματος, αισθήσεων και όπλων παύουν να αυξάνονται μ' αυτόν τον τρόπο μετά τα 27, οι δεξιότητες υπαίθρου μετά τα 37 και όλες οι λοιπές δεξιότητες μετά τα 67.
8. Στην περίπτωση που αποφασίσετε να δημιουργήσετε έναν ήρωα ηλικίας μεγαλύτερης των 40 ετών, πηγαίνετε στο κεφάλαιο των Γενικών Κανόνων (σελ...) και διαβάστε με ποιον τρόπο η ηλικία επηρεάζει τα χαρακτηριστικά. Ρίξτε με τη βοήθεια του Ραψωδού όλα τα απαραίτητα ζάρια, για κάθε χρονιά μετά τα 40, ελπίζοντας πως ο ήρωάς σας δε θα πεθάνει από γεράματα πριν φτάσει στην ηλικία που θέλετε!
9. Επιλέξτε την **ιδιαίτερη πατρίδα** του ήρωα και συμπληρώστε το ανάλογο κενό στο φύλλο του ήρωα, πάνω αριστερά. Καλό θα είναι οι νέοι ήρωες να ξεκινήσουν ως γνωστοί από την ίδια πόλη, όμως κάτι τέτοιο δεν είναι υποχρεωτικό.
10. Ρίξτε τα ζάρια για να βρείτε την **οικογενειακή κατάσταση** του ήρωα, τη θέση του μέσα στην οικογένεια και το γένος του, καθώς και την πιθανή του συγγένεια με τον αρχηγό του γένους του (σελ. 31). Σημειώστε τα στο πίσω μέρος του Φύλλου Ήρωα, δημιουργώντας και μια μικρή ιστορία για τον ήρωά σας, βασισμένοι στα στοιχεία που έχετε ήδη στα χέρια σας (ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, καταγωγή, ονόματα γονιών και πιθανών αδελφών, κ.λπ.). Αφήστε τη φαντασία σας να δουλέψει, δίνοντας στον ήρωά σας ιδιαίτερα στοιχεία που θα τον κάνουν να ξεχωρίζει: χρώμα μαλλιών και ματιών, μικρές συνήθειες, τυχόν φοβίες ή έμμονες ιδέες. Δημιουργείτε έναν ανθρώπινο χαρακτήρα, κι όχι ένα σύνολο αριθμών.
11. Αν η περιπέτεια αρχίζει μακριά από την ιδιαίτερη πατρίδα του ήρωα, σημειώστε τον **εξοπλισμό** που έχει κοντά του από την παράγραφο ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ της κάθε ασχολίας.
12. Είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε!

Όνομα: Σκεφτείτε ένα ωραίο και έξυπνο όνομα για τον ήρωά σας. Δεν είναι απαραίτητο ούτε και σας παροτρύνω να ταυτιστείτε με πασίγνωστους ήρωες όπως είναι ο Ηρακλής ή ο Θησέας. Η ελληνική μας παράδοση είναι πλημμυρισμένη από θαυμάσια ονόματα, και με λίγη σκέψη θα μπορούσατε να δημιουργήσετε ένα εντελώς δικό σας. Πιο κάτω παρατίθενται ορισμένα από τα λιγότερο γνωστά αρχαιοελληνικά ονόματα (ιδίως ομηρικά) σαν ένα μικρό δείγμα του πλούτου της παράδοσής μας.

ΑΝΔΡΙΚΑ: Άβδηρος, Αγάθων, Αγαπτόλεμος, Αγασθένης, Αγήνωρ, Αγησίλαος, Άγις, Αδάμαστος, Αίας, Αιήτης, Αίμων, Αίσων, Άκτωρ, Αλέξανδρος, Αλκάνωρ, Αλκιμένης, Αλκμαίων, Αμφιάραος, Αμφικτύων, Άρδαλος, Αριστόμαχος, Αρκεσίλαος, Άτρομος, Αυτόλυκος, Βίας, Βούκολος, Βρόντης, Γλαύκος, Δαμάσιππος, Δαμάστωρ, Δέρκυνος, Δηίμαχος, Διηφόντης, Δημοπτόλεμος, Δίκτυς, Διοκλής, Διομήδης, Δρύας, Δρύοψ, Έλενος, Έννομος, Επίστωρ, Εριχθόνιος, Ευαγόρας, Εύανδρος, Εύιππος, Ευρυάδης, Ευρυδάμας, Ευρύλοχος, Ευρύπυλος, Ευρυτίων, Εύφορβος, Ευφορίων, Εχέφρων, Ζήτης, Ηετίων, Ηιονεύς, Ηλεκτρίων, Θαύμας, Θέρσανδρος, Θερσίλοχος, Θεσσαλός, Θηρίμαχος, Θρασυμήδης, Ιάλμενος, Ίδας, Ιδομενεύς, Ίλος, Ίππασος, Ιπποδάμας, Ιππόζυγος, Ιππόλοχος, Ιππόμαχος, Ιππομένης, Ιππότης, Ιφιδάμας, Ίφικλος, Ίφιτος, Καπανεύς, Κάστωρ, Κεβριόνης, Κελαινός, Κίλλας, Κλεόβουλος, Κομήτης, Κραναός, Κρότων, Λαοδάμας, Λαομέδων, Λεάδης, Λεοντεύς, Λεύκιππος, Λυγκεύς, Λύκος, Λυκοφόντης, Μάγνης, Μέγης, Μέδων, Μελάμπους, Μελάνιππος, Μελέαγρος, Μέμνων, Μενέσθιος, Μέντης, Μέντωρ, Μολοσσός, Μυρμιδών, Μύρτιλος, Νάστης, Ναύπλιος, Νικόστρατος, Νυκτεύς, Ξάνθος, Ονήτωρ, Οπλεύς, Οφέλτιος, Οφιονεύς, Παλαίμων, Πάμφιλος, Πάνδαρος, Πείσανδρος, Πελίας, Περιμήδης, Πήδασος, Πλεισθένης, Πολυδάμας, Πολύδωρος, Προκλής, Πρόλοχος, Πρωτεσίλαος, Πυλάδης, Ρόπαλος, Σαρπηδών, Σθενέλαος, Στέντωρ, Ταλαός, Τελαμών, Τελέστης, Τήλεφος, Τεισαμενός, Τριπτόλεμος, Ύλας, Φέρεκλος, Φήμιος, Φιλόλαος, Χρύσιππος.

ΓΥΝΑΙΚΕΙΑ: Αγχιμάχη, Αλκιθέα, Αδμήτη, Αερόπη, Αίγλη, Αίθρα, Αιμόνη, Άλκηστις, Ανδρομάχη, Αντιμάχη, Αντιόπη, Αστερόπη, Αταλάντη, Βρισηίς, Γοργοφόνη, Δανάη, Δεινομάχη, Διώνη, Ειδοθέα, Εκάλη, Έρση, Ευρυάλη, Ζευξίππη, Ηριγόνη, Ησιόνη, Θεανώ, Θεμιστώ, Ιάνθη, Ιλάειρα, Ιόλη, Ιπποδάμεια, Ιππολύτη, Ιφιάνασσα, Ιφινόμη, Κασσάνδρα, Κλεοδώρα, Κλυμένη, Λαοδίκη, Λήδα, Μαντώ, Μέλαινα, Μυρίνα, Νεφέλη, Νιόβη, Ομφάλη, Παμφίλη, Περινείκη, Πολυξένη, Ρόδη, Σίβυλλα, Σινώπη, Στρατονίκη, Τηλεγόνη, Χρυσηίς.

Φύλο: Το φύλο του ήρωά σας. Είναι γνωστό πως οι περισσότεροι από τους ήρωες της ομηρικής εποχής ήταν άνδρες, μα υπάρχουν και αναφορές σε σπουδαίες ηρωίδες. Η Αταλάντη και η Ιππολύτη είναι χαρακτηριστικά παραδείγματα. Ωστόσο, επειδή η ομηρική κοινωνία ήταν κατά βάση ανδροκρατούμενη, ο παίκτης ή η παίκτρια με την ηρωίδα, ή ακόμα κι ο ίδιος ο Ραψωδός, θα πρέπει να βρουν κάποιο λόγο για να εξηγούν την παρουσία της ηρωίδας μέσα στο έπος (ιδιαίτερες συνθήκες κάτω από τις οποίες μεγάλωσε, καταγωγή από χώρα των Αμαζόνων, ασχολία όπως ιέρεια ή μάντισσα κ.λπ.) Οι ηρωίδες ξεκινούν με 1Ζ3 λιγότερη ΔΥΝ και 1Ζ3 περισσότερη ΑΝΤ απ' ό,τι έφεραν στο ζάρι, αρκεί η ΔΥΝ να μην πέσει μ' αυτόν τον τρόπο κάτω από 3 και η ΑΝΤ να μην ξεπεράσει το 18 (δείτε αμέσως πιο κάτω, στη δημιουργία των χαρακτηριστικών).

Ηλικία: Υποτίθεται πως ο ήρωάς σας αρχίζει τη «σταδιοδρομία» του πολύ νέος – από τα δεκαεπτά. Οι πιο τολμηροί μπορούν ασφαλώς να ξεκινήσουν μ' έναν πιο ηλικιωμένο ήρωα, σύμφωνα με τις οδηγίες που θα βρείτε στους κανόνες της καταγωγής, αλλά μην ξεχνάτε πως στην ομηρική εποχή τα γηρατειά έρχονται νωρίς, και φέρνουν μαζί τους πολλά δεινά (ρωτήστε τον Ραψωδό σας!). Όσο πιο νέοι ξεκινάτε τόσο περισσότερες ελπίδες έχετε να φτάσετε στον Όλυμπο!

Ιδιαίτερη πατρίδα: Η πόλη στην οποία γεννήθηκε ο ήρωας ή η ευρύτερη περιοχή που αυτή αντιπροσωπεύει. Συμβουλευτείτε το χάρτη που περιέχεται στο «Βιβλίο των Παικτών». Μην ξεχνάτε πως θα ήταν προτιμότερο στο ξεκίνημά σας να δώσετε στον ήρωά σας μια καταγωγή κοινή η γειτονική μ' αυτήν των ηρώων των συμπαικτών σας, έτσι ώστε να διευκολύνετε τον Ραψωδό στο ξεκίνημα του έπους που θα πρέπει να σας βρει όλους μαζί.

Ασχολία γονέων: Η ασχολία των γονέων του ήρωα παίζει σημαντικό ρόλο στις γνώσεις και στις δεξιότητες με τις οποίες αυτός θα ξεκινήσει το παιχνίδι. Η επιλογή γίνεται στην τύχη με το ζάρι, μα αν ο Ραψωδός σας συμφωνεί, μπορείτε να επιλέξετε μόνοι σας (δείτε παράγραφο «Η Καταγωγή του Ήρωα»).

Θεός-προστάτης: Ο κάθε ήρωας έχει κι ένα θεό-προστάτη του, ο οποίος ενδιαφέρεται γι' αυτόν και επεμβαίνει στη ζωή του για να τον καθοδηγήσει στο δρόμο προς τη θέωση. Συνήθως πρόκειται για το θεό που λάτρευαν οι γονείς του, κι έχει σχέση με την ασχολία τους, η οποία πιθανότατα επηρεάζει και τον ίδιο. Ο θεός αυτός μπορεί επίσης να του διδάξει ορισμένες τέχνες που βασίζονται στη σφαίρα επιρροής του (δείτε Κεφάλαιο «Οι Θεοί»).

> Παράδειγμα: *Ας δούμε τη δημιουργία ενός ήρωα του οποίου το έπος θα ακολουθήσουμε μέσα απ' όλους τους λοιπούς κανόνες. Αποφασίζουμε να ονομάσουμε τον ήρωα Αριστόβουλο. Είναι 23 χρόνων, έχει γεννηθεί σ' έναν οικισμό έξω από την Τίρυνθα, κι ο πατέρας του ήταν κυνηγός. Ο ίδιος διδάχθηκε κοντά στον τελευταίο το κυνήγι, κι έχει ως θεά προστάτιδά του την Αρτέμιδα.*

ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΗΡΩΑ

Στα **Ζωντανά Έπη**, οι ήρωες, αλλά και κάθε άλλο έλλογο πλάσμα, έχουν μια σειρά αριθμητικών χαρακτηριστικών, τα οποία χρησιμεύουν στην προσομοίωση των μεγάλων διακυμάνσεων που συναντάμε στην ανθρώπινη καθημερινότητα, και που δίνουν στο κάθε άτομο τη δική του ξεχωριστή εμφάνιση και προσωπικότητα αλλά και τον τρόπο με τον οποίο επηρεάζει και επηρεάζεται από τον έξω κόσμο. Όλα τα χαρακτηριστικά, στην περίπτωση των ανθρώπων, έχουν ελάχιστο αριθμό το 3 και μέγιστο το 18, εκτός από το Μέγεθος και την Εξυπνάδα που έχουν ελάχιστο αριθμό το 8.
Οι αριθμοί αυτοί δεν έχουν επιλεχθεί αυθαίρετα, αλλά αντιπροσωπεύουν το ελάχιστο και το μέγιστο άθροισμα τριών εξάπλευρων ζαριών τα οποία δίνουν συνήθως ευκολότερα ένα μέσο όρο (γύρω στο 10-11) που είναι και αυτός ο οποίος αντιπροσωπεύει τα χαρακτηριστικά των περισσότερων ανθρώπων.
Οι τρόποι με τους οποίους τα χαρακτηριστικά ενός ήρωα μπορούν να αλλάξουν, προς το καλύτερο ή το χειρότερο, κατά τη διάρκεια των περιπετειών του, περιγράφονται στο κεφάλαιο των Γενικών Κανόνων του παιχνιδιού (σελ. 83).

> **Προσοχή: Καμιά αύξηση, σε επίπεδο θνητού, δεν μπορεί να αυξήσει κάποιο χαρακτηριστικό πάνω από το 18 (αρχικά) ή πάνω από το 20 (κατά την εξέλιξη της ζωής του ήρωα, μέσω της εμπειρίας και της άσκησης).**

Τα βασικά χαρακτηριστικά που διαθέτει ο κάθε άνθρωπος (αλλά και κάθε ζωντανό πλάσμα) είναι τα εξής:

ΔΥΝΑΜΗ (ΔΥΝ): Το χαρακτηριστικό αυτό μετράει τη μυϊκή δύναμη ενός ήρωα, και καθρεφτίζει το πόσο δυνατά μπορεί να χτυπάει, πόσο βάρος μπορεί να σηκώσει, τι είδους πανοπλία να φορέσει, ποια όπλα να χειριστεί, και πόση πίεση μπορεί να ασκήσει πάνω σ' ένα αντικείμενο. Η Δύναμη ενός ήρωα μπορεί να αυξηθεί με την άσκηση και την εμπειρία, όπως θα δείτε στους Γενικούς Κανόνες, αλλά ποτέ δεν μπορεί να ξεπεράσει το νούμερο της Αντοχής ή του Μεγέθους του ήρωα (όποιο είναι το μεγαλύτερο). Πάνω απ' αυτόν τον αριθμό, η Δύναμη ενός χαρακτήρα μπορεί να αλλάξει μόνο με μαγικούς τρόπους ή θεϊκή παρέμβαση.

ΑΝΤΟΧΗ (ΑΝΤ): Το χαρακτηριστικό αυτό είναι διαφορετικό από τη Δύναμη, και μετράει πόσο ανθεκτικός είναι ο ήρωας στις κακουχίες, στις αρρώστιες, στους τραυματισμούς, αλλά και στην παρατεταμένη δράση. Η Αντοχή ενός ήρωα μπορεί να αυξηθεί με την άσκηση και την εμπειρία, όπως θα δείτε στους Γενικούς Κανόνες, αλλά ποτέ δεν μπορεί να ξεπεράσει το νούμερο της Δύναμης ή του Μεγέθους του ήρωα (όποιο είναι το μεγαλύτερο). Πάνω απ' αυτόν τον αριθμό, η Αντοχή ενός ήρωα μπορεί να αλλάξει μόνο με μαγικούς τρόπους ή θεϊκή παρέμβαση.

ΜΕΓΕΘΟΣ (ΜΕΓ): Το Μέγεθος ενός ήρωα δείχνει σε γενικές γραμμές το ύψος και τον όγκο του σώματός του. Ένας μεγαλόσωμος ήρωας μπορεί να χτυπήσει δυνατότερα ή να αντέξει σοβαρότερα τραύματα, μα ένας μικρόσωμος μπορεί να κρυφτεί ευκολότερα ή να περάσει μέσα από ένα μικροσκοπικό άνοιγμα. Το μέγεθος είναι χαρακτηριστικό και των άψυχων αντικειμένων (για παράδειγμα, ένας μεταλλικός θώρακας μπορεί να έχει ΜΕΓ 14, το άνοιγμα μιας σπηλιάς ΜΕΓ 9 κ.λπ.). Το αρχικό Μέγεθος ενός ήρωα δεν μπορεί να αλλάξει προς τα πάνω παρά μόνο με μαγικούς τρόπους ή θεϊκή παρέμβαση, αλλά μπορεί να μειωθεί μέχρι το 8 από αρρώστιες ή γεράματα.

ΕΠΙΔΕΞΙΟΤΗΤΑ (ΕΠΙ): Το χαρακτηριστικό αυτό μετράει τη γρηγοράδα και το συντονισμό των κινήσεων ενός ήρωα, καθώς και την ικανότητά του να χειρίζεται όπλα και εργαλεία. Η Επιδεξιότητα μπορεί να

αυξηθεί με την άσκηση και την εμπειρία μέχρι και 50% της αρχικής της αξίας, αλλά από κει και πάνω αυξάνεται μόνο με μαγικούς τρόπους ή θεϊκή παρέμβαση.

ΕΜΦΑΝΙΣΗ (ΕΜΦ): Το χαρακτηριστικό αυτό δείχνει το βαθμό στον οποίο η εξωτερική εμφάνιση του ήρωα επηρεάζει (θετικά ή αρνητικά) τους άλλους θνητούς (αλλά ακόμα και τους θεούς!). Συνήθως μετράει τη φυσική ομορφιά, αλλά σε κάποιες περιπτώσεις ένας μεγάλος αριθμός στην ΕΜΦ μπορεί να δείχνει κάποιον ο οποίος με το αριστοκρατικό ή σεβάσμιο παρουσιαστικό του προκαλεί συναισθήματα δέους, θαυμασμού ή υποταγής. Η Εμφάνιση μπορεί να βελτιωθεί με ωραία ρούχα, κοσμήματα, ή εντυπωσιακή κόμμωση, αλλά ποτέ πάνω από το 50% της αρχικής της αξίας. Αντίθετα, μπορεί να μειωθεί στο ελάχιστο από αρρώστιες, τραύματα, γεράματα κ.λπ. Η αύξησή της κατά ποσοστό μεγαλύτερο από το 50% της αρχικής της αξίας γίνεται μόνο με μαγικό τρόπο ή θεϊκή παρέμβαση.

ΕΞΥΠΝΑΔΑ (ΕΞΥ): Το χαρακτηριστικό αυτό μετράει την έμφυτη ευφυΐα του ήρωα, την ικανότητά του να παίρνει συνετές αποφάσεις, να λύνει προβλήματα, να χειρίζεται εργαλεία, να διδάσκεται και να απομνημονεύει γνώσεις. Το χαρακτηριστικό αυτό είναι έμφυτο και δεν μπορεί να αλλάξει παρά μόνο προς τα κάτω (από κάποιες αρρώστιες ή τραύματα στο κεφάλι), και μόνο σπανιότατα μπορεί να αυξηθεί με μαγικό τρόπο ή θεϊκή παρέμβαση.

ΘΕΛΗΣΗ (ΘΕΛ): Η Θέληση αντιπροσωπεύει την ψυχική δύναμη ενός ήρωα, την αποφασιστικότητα και το θάρρος του. Μέχρι και 3 φορές την ημέρα ένας ήρωας μπορεί να αντικαταστήσει με τη Θέλησή του τη Δύναμη ή την Αντοχή, ή την Επιδεξιότητα, ή την Εμφάνισή του, σε μια ζαριά η οποία απαιτεί τη χρήση κάποιων από τα παραπάνω χαρακτηριστικά σαν μεταβλητή (δείτε Γενικούς Κανόνες). Ο περιορισμός είναι πως η ΘΕΛ δεν μπορεί να θεωρηθεί περισσότερο από 5 πόντους μεγαλύτερη από το χαρακτηριστικό. Επίσης, ορισμένες ιδιαίτερες στιγμές του παιχνιδιού ίσως ο παίκτης θα πρέπει να χρησιμοποιήσει τη Θέληση του ήρωά του σαν μεταβλητή σε κάποια ζαριά για να δει αν θα μπορέσει να ξεπεράσει κάποια ηθική, ψυχική ή σωματική δοκιμασία. Η Θέληση μπορεί να αυξηθεί με την πετυχημένη χρήση της μέχρι και το 20, αλλά δεν μπορεί να επηρεαστεί με μαγικό τρόπο ή θεϊκή παρέμβαση.

Ανθρώπινες αναλογίες ύψους/βάρους κατά ΜΕΓ

ΜΕΓ	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Ύψος	1.40	1.45	1.50	1.55	1.60	1.65	1.70	1.75	1.80	1.85	1.90	1.95	2.00
Βάρος	35-45	45-50	50-55	55-60	60-65	65-70	70-75	75-80	80-85	85-90	90-95	95-100	100-105

Ρίξτε 1Ζ6 και 1Ζ4.
Αν το Ζ6 φέρει 1, αφαιρέστε το αποτέλεσμα του Ζ4 από το ύψος του ήρωα (σε εκατοστά).
Αν το Ζ6 φέρει 2–5 μην αφαιρέσετε ούτε να προσθέσετε τίποτα.
Αν το Ζ6 φέρει 6, προσθέστε το αποτέλεσμα του Ζ4 στο ύψος του ήρωα (σε εκατοστά).

Ρίξτε 1Ζ6 και 1Ζ10
Αν το Ζ6 φέρει 1, αφαιρέστε το αποτέλεσμα του Ζ10 από το βάρος του ήρωα του ήρωα (σε κιλά).
Αν το Ζ6 φέρει 2–5 μην αφαιρέσετε ούτε να προσθέσετε τίποτα.
Αν το Ζ6 φέρει 6, προσθέστε το αποτέλεσμα του 2Ζ10 στο βάρος του ήρωα (σε κιλά).

ΠΩΣ ΚΑΘΟΡΙΖΟΝΤΑΙ ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Ο κάθε παίκτης μπορεί να επιλέξει αν θα αφήσει την τύχη να διαλέξει τα χαρακτηριστικά του ή αν θα πλάσει μόνος του –με κάποιους περιορισμούς, ασφαλώς– τον ήρωά του. Η τελική απόφαση, πάντως, πρέπει να παρθεί σε συμφωνία τόσο με τους άλλους συμπαίκτες όσο και με τον Ραψωδό. Και πάλι υπενθυμίζω πως σκοπός σας δεν είναι να δημιουργήσετε υπερ-ήρωες, αλλά απλώς γενναίους ανθρώπους οι οποίοι θα πρέπει να κερδίσουν τη δόξα και την αθανασία μέσα από την προσπάθεια και την εμπειρία. Έτσι, μην απογοητευτείτε αν η τύχη θελήσει ο ήρωάς σας να χωλαίνει σε ένα ή περισσότερα χαρακτηριστικά. Αν ξεπεράσει τα εμπόδια που του έβαλε στο δρόμο του η Μοίρα, η ικανοποίησή σας θα είναι ακόμα μεγαλύτερη. Μην ξεχνάτε πως τα περισσότερα χαρακτηριστικά μπορούν με κάποιον τρόπο να αυξηθούν.

Μέθοδος ζαριών: Ρίξτε 3 Ζ6 για κάθε χαρακτηριστικό εκτός από το Μέγεθος και την Εξυπνάδα, για τα οποία ρίχνετε 2Ζ6+6. Πρέπει να αποδεχθείτε τους αριθμούς των ζαριών, όποιοι κι αν είναι αυτοί. Αν ο Ραψωδός είναι μεγαλόψυχος, μπορεί να αφήσει τους παίκτες να ρίξουν από δύο φορές για κάθε χαρακτηριστικό και να κρατήσουν τον καλύτερο συνδυασμό ή να ρίξουν από 4 Ζ6 (3 Ζ6 για το Μέγεθος και

την Εξυπνάδα) κρατώντας τους τρεις (ή δύο, αντίστοιχα) καλύτερους αριθμούς. Μια άλλη εναλλακτική λύση είναι να τους δώσει μερικούς «δωρεάν» πόντους (όχι πάντως περισσότερους από 7) για να προσθέσουν σε όποια χαρακτηριστικά θέλουν, με την προϋπόθεση πως κανένα από αυτά δεν θα ξεπεράσει με τον τρόπο αυτόν το 18. Είναι αυτονόητο πως ο Ραψωδός δε θα πρέπει ποτέ να επιτρέψει το συνδυασμό και των δύο αυτών «ευνοϊκών» μεθόδων ταυτόχρονα.

Μέθοδος κατανομής πόντων: Σ' αυτή τη μέθοδο ο παίκτης δε χρησιμοποιεί ζάρια, αλλά κατανέμει 85 πόντους ανάμεσα στα διάφορα χαρακτηριστικά του ήρωά του. Σε μια τέτοια περίπτωση, ο παίκτης πρέπει να κατανείμει τουλάχιστον από 8 πόντους στην Εξυπνάδα και στο Μέγεθος του ήρωά του και τουλάχιστον 6 πόντους σε κάθε άλλο χαρακτηριστικό.

Παράδειγμα: *Ο Αριστόβουλος, με τον οποίο ξεκινήσαμε το παράδειγμά μας, είναι έτοιμος να πλαστεί σωματικά και πνευματικά. Διαλέγουμε να καθορίσουμε τα χαρακτηριστικά του ρίχνοντας 4 Ζ6 κάθε φορά και κρατώντας τα τρία καλύτερα αποτελέσματα.*
ΔΥΝ 11 Ο Αριστόβουλος έχει τη δύναμη ενός μέσου ανθρώπου, και σίγουρα δεν κάνει για παλαιστής.
ΑΝΤ 12 Ο Αριστόβουλος είναι αρκετά ανθεκτικός στις κακουχίες, και μπορεί να τριγυρνάει δυο τρεις μέρες μέσα στα δάση χωρίς να κουραστεί.
ΜΕΓ 14 Είναι αρκετά ψηλός και εύσωμος για την εποχή του, αλλά η ΔΥΝ και η ΑΝΤ που είναι μικρότερες δείχνουν πως μάλλον έχει κοιλίτσα και μερικά παραπανίσια κιλά.
ΕΠΙ 13 Άλλη μια ικανοποιητική ζαριά. Μπορεί να χειριστεί σχεδόν οποιοδήποτε όπλο, και πιθανώς είναι ικανός στο να στήνει και να ξεστήνει παγίδες.
ΕΞΥ 15 Ο δείκτης νοημοσύνης του σίγουρα ξεπερνά το μέσο όρο. Μπορεί να παίρνει γρήγορες αποφάσεις και να απομνημονεύει μονοπάτια, συνήθειες ζώων κ.λπ.
ΕΜΦ 8 Η χειρότερη ζαριά του. Αν και δεν είναι αποκρουστικός, σίγουρα δε θα γυρίσουν πολλές γυναίκες για να του ρίξουν δεύτερη ματιά. Αποφασίζουμε πως έχει μια μάλλον χοντρή και μεγάλη μύτη.
ΘΕΛ 16 Το καλύτερο χαρακτηριστικό του. Έχει το πείσμα και την αποφασιστικότητα για να τα βγάλει πέρα με τις περισσότερες αντιξοότητες. Μάλλον θα χρησιμοποιεί το πείσμα του για να ξεπεράσει τα εμπόδια που του θέτει η σχετικά μικρή του δύναμη και η άσχημη εμφάνισή του.

ΟΙ ΠΟΝΤΟΙ ΖΩΗΣ

Ένα από τα πιο σημαντικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι οι Πόντοι Ζωής (ΠΖ). Ουσιαστικά, ο αριθμός αυτός μετράει πόση ζημιά από όπλα, αρρώστιες, δηλητήρια ή άλλες φυσικές αιτίες μπορεί να αντέξει ο ήρωάς σας πριν πεθάνει. Όταν οι Πόντοι Ζωής του ήρωά σας πέσουν στο 0, εγκαταλείπει για πάντα το μάταιο αυτό κόσμο και δεν υπάρχει περιθώριο ανάστασής του με οποιονδήποτε τρόπο. Γι αυτό, φροντίζετε να είστε προσεκτικοί!
Δείτε σχετικά με τα ελαφριά, βαριά και θανάσιμα τραύματα, τις αρρώστιες, τα δηλητήρια κι όλους τους άλλους τρόπους με τους οποίους μπορεί να βλαφτεί η υγεία του ήρωά σας, καθώς και τον τρόπο ανάρρωσης από αυτά, στους Γενικούς Κανόνες και στους Κανόνες Μάχης. Για την ώρα, αρκεί να ξέρετε πως οι Πόντοι Ζωής σας ισούνται με το μέσο όρο του Μεγέθους (ΜΕΓ) και της Αντοχής (ΑΝΤ) σας, με τα κλάσματα, όπως πάντα, στρογγυλοποιημένα προς τα πάνω.

$$\text{Πόντοι Ζωής} = \frac{\text{ΑΝΤ}+\text{ΜΕΓ}}{2}$$

Παράδειγμα: *Ο Αριστόβουλος έχει ΜΕΓ 14 και ΑΝΤ 12, άρα αυτό του δίνει 13 ΠΖ.*

Η ΖΑΡΙΑ ΔΥΝΑΜΗΣ

Ένας ήρωας με μεγάλη δύναμη και σωματική διάπλαση μπορεί να προκαλέσει με τις γροθιές του ή με ένα συνηθισμένο όπλο μεγαλύτερη ζημιά απ' όση ένας πιο αδύναμος και μικροκαμωμένος. Προσθέστε τη ΔΥΝ και το ΜΕΓ του ήρωά σας, και δείτε πόση είναι αυτή η επιπλέον ζημιά, μετρημένη σε ζαριές τις οποίες θα προσθέτετε (ή και θα αφαιρείτε, για τους πολύ αδύναμους!) στην κανονική ζημιά που προκαλεί το όπλο του ήρωα. Η επιπλέον αυτή ζημιά μειώνεται στο μισό αν το όπλο είναι εκηβόλο, δηλαδή ρίχνεται από μακριά (δείτε κεφάλαιο Μάχης).

Σύνολο ΔΥΝ και ΜΕΓ	Ζαριά Δύναμης
1-12	-1Z6
13-16	-Z4
17-24	0
25-32	+1Z4
32-36	+1Z6
36+	1 επιπλέον Z6 για κάθε 15 μονάδες

Παράδειγμα: *Ο Αριστόβουλος είναι τυχερός. Το μεγάλο του ΜΕΓ, σε συνδυασμό με τη μέση ΔΥΝ του δίνουν ένα άθροισμα 25, κι αυτό σημαίνει πως μπορεί να ρίχνει μια Ζαριά Δύναμης +Z4 με τα όπλα που θα χρησιμοποιεί, κάνοντας μεγαλύτερη ζημιά στους αντιπάλους του.*

Προσοχή: Μην ξεχνάτε πως οι Πόντοι Ζωής και η Ζαριά Δύναμης μπορούν να αλλάζουν κατά τη διάρκεια των περιπετειών του ήρωά σας, καθώς θα αυξάνονται ή θα μειώνονται η ΔΥΝ, η ΑΝΤ, ίσως ακόμα και το ΜΕΓ του.

Η ΚΑΤΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΗΡΩΑ

Ο υποψήφιος ήρωάς σας θα πρέπει να έχει κάποια καταγωγή η οποία επηρεάζει τις εμπειρίες των παιδικών του χρόνων αλλά μπορεί να τον επηρεάζει και στην υπόλοιπη ζωή του. Αυτό όχι μόνο δίνει μεγαλύτερη αληθοφάνεια στο παιχνίδι, αλλά βασίζεται και στην ιστορική πραγματικότητα, μια και στην ομηρική Ελλάδα η «επαγγελματική κινητικότητα» ήταν ελάχιστη, και τα παιδιά μάθαιναν, τουλάχιστον αρχικά, να ασκούν πάντα το επάγγελμα των γονιών τους. Αν, λοιπόν, ο Ραψωδός και οι παίκτες δε συμφωνήσουν κάτι άλλο, ο κάθε παίκτης ρίχνει το Z100 σ' έναν από τους δύο πίνακες που ακολουθούν, για να δει πώς ακριβώς ζούσε ο πατέρας του και τι επάγγελμα ασκούσε. Οι ζαριές θα επηρεάσουν άμεσα τις εμπειρίες και τις γνώσεις με τις οποίες ξεκινάει κάθε ήρωας το παιχνίδι. Η διαφορά ανάμεσα στους δύο πίνακες είναι πως ο πρώτος καθρεφτίζει όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστικά τη στρωμάτωση των ελεύθερων ανθρώπων της ομηρικής κοινωνίας ενώ ο δεύτερος αφορά τις «ηρωικές» ασχολίες της ομηρικής εποχής, δηλαδή τις τάξεις και τα επαγγέλματα μέσα από τα οποία ξεπηδούν συνήθως οι ήρωες, σύμφωνα με την αρχαιοελληνική παράδοση. **Καλό θα ήταν, ειδικά οι παίκτες που συμμετέχουν για πρώτη φορά στο παιχνίδι, να επιλέξουν τον «ηρωικό» πίνακα, έτσι ώστε να ξεκινήσουν με περισσότερα εφόδια και ικανότητες και να αισθανθούν πιο άνετα στο περιβάλλον της ομηρικής εποχής.** Ωστόσο, αν κάποιος παίκτης το επιθυμεί, και ο Ραψωδός συμφωνεί, μπορεί να δημιουργήσει ακόμα κι ένα χαρακτήρα δούλου ή περιθωριακού ατόμου, με δεξιότητες και καταγωγή που θα συμφωνήσουν μεταξύ τους. Οι παίκτες κι ο Ραψωδός θα πρέπει να συμφωνήσουν πριν από τη δημιουργία των ηρώων, ώστε όλοι οι παίκτες να ρίξουν για τους ήρωές τους στον ίδιο πίνακα. Οι παίκτες είναι ελεύθεροι να επιλέξουν την ιδιαίτερη πατρίδα τους από το χάρτη τον οποίο θα βρείτε μέσα στο **Βιβλίο των Παικτών**, αλλά θα βοηθούσε πολύ το παιχνίδι και τον Ραψωδό αν όλοι αποφάσιζαν να ξεκινήσουν από την ίδια πόλη ή έστω από γειτονικές.

Α. Πραγματικές ασχολίες ελεύθερων ανθρώπων κατά την ομηρική εποχή

Z100	ΑΣΧΟΛΙΑ ΠΑΤΕΡΑ
01-02	Ευγενής
03-04	Ιερέας
05-10	Πολεμιστής
11-15	Ναυτικός
16	Θεραπευτής
17	Μάντης
18-21	Τεχνίτης
21-22	Έμπορος
23-30	Ψαράς
31-50	Βοσκός
51-55	Κυνηγός
56-97	Αγρότης
98-99	Καλλιτέχνης
00	Ζητιάνος

Β. «Ηρωικές» ασχολίες για τις ανάγκες του παιχνιδιού

Z100	ΑΣΧΟΛΙΑ ΠΑΤΕΡΑ
01-20	Ευγενής
21-40	Πολεμιστής
41-50	Μάντης
51-60	Ναυτικός
61-70	Θεραπευτής
71-90	Κυνηγός
91-00	Επιλογή του παίκτη από οποιονδήποτε πίνακα

ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΚΑΙ ΥΠΑΡΧΟΝΤΑ

Ακολουθούν αναλυτικές περιγραφές της κάθε ασχολίας, μαζί με τις εμπειρίες και τα υπάρχοντα ενός ήρωα όταν αρχίζει την καριέρα του. Για όλες τις ασχολίες, ισχύουν τα παρακάτω:

Ο **Θεός-προστάτης** είναι τις περισσότερες φορές ο θεός-προστάτης του πατέρα του ήρωα και του επαγγέλματός του. Ωστόσο, μπορείτε να διαβάσετε το κεφάλαιο των Θεών για να δείτε τις απαιτήσεις και τα πλεονεκτήματα που δίνουν και οι άλλοι θεοί, αφού κατά τη διάρκεια του έπους ίσως ο θεός-προστάτης του ήρωα να αλλάξει. Ο ήρωας ξεκινά με 40 πόντους θεϊκής εύνοιας από το θεό-προστάτη του και 0 πόντους θεϊκής εύνοιας από τους άλλους θεούς (δείτε περισσότερα για τη θεϊκή εύνοια και δυσμένεια στο κεφάλαιο «Οι Θεοί»).

Δεξιότητες: Ανάλογα με την ασχολία που έχει διδαχθεί, ο κάθε ήρωας ξεκινάει με κάποια πλεονεκτήματα στις δεξιότητες που σχετίζονται με τη συγκεκριμένη ασχολία τη στιγμή που έχει συμπληρωθεί η βασική του εκπαίδευση, δηλαδή τις περισσότερες φορές γύρω στα 17 του χρόνια, οπότε θα έχουν ολοκληρωθεί τόσο η σωματική όσο και η πνευματική του ανάπτυξη. Ο ήρωας μπορεί να προσθέσει τις εκατοστιαίες αυτές μονάδες στα αντίστοιχα βασικά ποσοστά που του προσφέρουν τα χαρακτηριστικά του, όπως φαίνεται στο φύλλο του ήρωα αλλά και στην κάθε δεξιότητα ξεχωριστά (δείτε κεφάλαιο Δεξιοτήτων πριν ξεκινήσετε). Οι αριθμοί μέσα στην παρένθεση που ακολουθούν αυτούς τους αριθμούς είναι οι εκατοστιαίες μονάδες κατά τις οποίες αυξάνει ετησίως η δεξιότητα (μέχρι τα 27 χρόνια για τις δεξιότητες αισθήσεων, σώματος και όπλων, μέχρι τα 37 για τις δεξιότητες Υπαίθρου, και μέχρι τα 67 για τις δεξιότητες Γνώσης και Επικοινωνίας). Μ' αυτόν τον τρόπο οι παίκτες μπορούν να ξεκινήσουν τους ήρωές τους από όποια ηλικία επιθυμούν αυτοί, χωρίς όμως να ξεχνούν τις επιπτώσεις που έχει η ηλικία στον ομηρικό άνθρωπο από τα 40 και μετά (δείτε κεφάλαιο Γενικών Κανόνων). Μην ξεχνάτε πως στα χρόνια που θα ακολουθήσουν το ξεκίνημα της πρώτης περιπέτειας, ο ήρωας σταματά να αυξάνει με τον παραπάνω τρόπο τις δεξιότητές του, οι οποίες πλέον μπορούν να αυξηθούν (τις περισσότερες φορές σημαντικά περισσότερο) μόνο με την εμπειρία, τη μαθητεία και την προσωπική έρευνα.

Τα **Όπλα** είναι αυτά που ο ήρωας έχει εκπαιδευτεί να χρησιμοποιεί στη μέχρι τώρα ζωή του, και τις περισσότερες φορές υποτίθεται πως τα έχει στην κατοχή του με το ξεκίνημα του παιχνιδιού.

Ο **Εξοπλισμός** ο οποίος συνοδεύει την κάθε ασχολία αφορά έναν ταξιδιώτη, ο οποίος έχει αφήσει πίσω την ιδιαίτερη πατρίδα του για να αναζητήσει την τύχη του αλλού. Είναι καθαρά ενδεικτικός, και δε θα πρέπει να απασχολεί ιδιαίτερα τον επίδοξο ήρωα, παρά μόνο σε ό,τι αφορά άμεσα το ξεκίνημα της περιπέτειάς του.

Για περισσότερα στοιχεία σχετικά με τις κοινωνικές τάξεις της ομηρικής εποχής διαβάστε το κεφάλαιο «Ο Ομηρικός Κόσμος».

Ευγενής

Ο πατέρας του ήρωα ανήκει σε ένα από τα ισχυρότερα γένη της ιδιαίτερης πατρίδας του. Αν μάλιστα ο παίκτης έφερε στη ζαριά καταγωγής 01, ανήκει στη «βασιλική» γενιά. Μπορεί πάλι ο πατέρας του να έχει κάποιο υψηλό αξίωμα της πόλης ή να είναι συγγενής του βασιλιά. Σε γενικές γραμμές, οι ευγενείς αποτελούν τον πυρήνα ενός πολυάριθμου γένους, το οποίο περιλαμβάνει πολλούς κοντινούς και μακρινούς συγγενείς, υπηρέτες και δούλους. Είναι εκείνοι που απονέμουν δικαιοσύνη ως προς τα εσωτερικά ζητήματα του γένους τους, και μεσολαβούν όταν υπάρχουν διαμάχες ανάμεσα σε άλλα γένη ή στο δικό τους και σε κάποιο άλλο γένος (δείτε περισσότερα στο κεφάλαιο «Ο Ομηρικός Κόσμος»).

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Ο ήρωας έχει ως θεό-προστάτη του τον Δία (αν ανήκει στο βασιλικό γένος) ή την Αθηνά.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Εντοπισμός +15% (½), Οξύτητα ακοής +15% (½) Ανάγνωση/Γραφή ελληνικών +20% (½), Γνώση ανθρώπων +30% (1), Γνώση ζώων +20% (½), Μουσικό όργανο ή Τραγούδι (Επιλογή του παίκτη) +30% (1/4), Πρώτες βοήθειες +20% (½), Ιππασία +15% (1), Οδήγηση άρματος +40% (2), 2 αγωνίσματα επιλογής του παίκτη +30% (1), Γνώση ελληνικών +20% (1/4), Ρητορική +35% (½), Ιχνηλασία +20% (1), Προσανατολισμός +20% (1).

ΟΠΛΑ: Πρώτο όπλο (επιλογής του παίκτη) +45% (1), Δεύτερο όπλο (επιλογής του παίκτη) +35% (1), Ασπίδα +25% (1), Ζ3 ακόμα όπλα επιλογής του παίκτη +30% (½).

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Χάλκινος θώρακας, περικεφαλαία, περικνημίδες, ασπίδα, ακριβά ρούχα από λινό και μαλλί, όλα τα όπλα, κοσμήματα από χρυσάφι και ασήμι, Ζ4-1 υπηρέτες ή δούλοι.

Ιερέας
Ο πατέρας του ήρωα είναι ιερέας κάποιου θεού, το πιθανότερο ενός από τους θεούς-προστάτες της ιδιαίτερης πατρίδας του. Τελεί τις δημόσιες θυσίες, τις περισσότερες φορές με τη συμβολή του βασιλιά, και αποτελεί το διάμεσο ανάμεσα στους ανθρώπους και στο θεό που υπηρετεί. Αν ακολουθήσει το επάγγελμα του πατέρα του, ο ήρωας ξεκινά το παιχνίδι με 40 πόντους θεϊκής εύνοιας από όλους τους θεούς και 60 πόντους θεϊκής εύνοιας από το θεό-προστάτη του.

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Ο ιερέας έχει ως θεό-προστάτη του τον θεό τον οποίο υπηρετεί (ο παίκτης μπορεί να επιλέξει, πάντα με τη σύμφωνη γνώμη του Ραψωδού).

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Ανάγνωση/Γραφή +30% (½), Γνώση ανθρώπων +40% (½), Γνώση ζώων +25% (½), Γνώση ορυκτών +20% (1/4), Γνώση φαινομένων +40% (1), Γνώση φυτών +25% (½), Τέχνη (Θυσία) +60% (1), Γνώση ελληνικών +15% (½), Ρητορική +40% (½).

ΟΠΛΑ: Μαχαίρι +30% (½).

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Χρυσά και ασημένια σύμβολα του θεού, πλούσια ρούχα, τελετουργικό μαχαίρι θυσίας, σύνεργα γραφής, μουλάρι ή γαϊδούρι και κάρο. Ζ3-1 υπηρέτες ή δούλοι.

Πολεμιστής
Ο πατέρας του ήρωα ανήκει στους επαγγελματίες πολεμιστές που κατά την ομηρική εποχή απαρτίζουν συνήθως την προσωπική φρουρά του βασιλιά. Ο γιος του μπορεί να κληρονομήσει τη θέση του.

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Ο ήρωας έχει ως θεό-προστάτη την Αθηνά ή τον Άρη (Ο παίκτης μπορεί να επιλέξει)

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Εντοπισμός +20% (1), Οξύτητα ακοής +20% (1), Αποφυγή +20% (½), Γνώση ανθρώπων +20% (1), Πρώτες βοήθειες +20% (1), Οδήγηση άρματος +10% (1), 1 Αγώνισμα επιλογής του παίκτη +40% (1), Πειστική Ομιλία +20% (½), Ιχνηλασία +15% (½), Παραλλαγή +15% (½).

ΟΠΛΑ: Βασικό όπλο (επιλογής του παίκτη) +50% (1), Δευτερεύον όπλο (επιλογής του παίκτη) +40% (1), Ασπίδα +25% (1), Ζ3-1 ακόμα όπλα επιλογής του παίκτη +20% (1)

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Δερμάτινος θώρακας, κράνος, περικνημίδες, οπλισμός, τσακμάκι και τσακμακόπετρα.

Ναυτικός
Ο πατέρας του ήρωα είναι κυβερνήτης σ' ένα σχετικά μεγάλο πλοίο. Το ναυτικό επάγγελμα δεν υπάρχει στην ομηρική εποχή αυτό καθ' εαυτό, κι έτσι όλα τα μέλη του πληρώματος είναι συνήθως στεριανοί με άλλα επαγγέλματα. Ο κυβερνήτης εκτελεί επίσης χρέη τιμονιέρη και πλοηγού. Ο ήρωας δεν μπορεί να ξεκινήσει ως κυβερνήτης καραβιού σε ηλικία μικρότερη των 21 χρόνων.

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Ο ήρωας έχει ως θεό-προστάτη τον Ποσειδώνα.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Εντοπισμός +20% (1), Ανάγνωση/Γραφή +30% (½), Γνώση ανθρώπων +30% (2), Γνώση ζώων (Θαλάσσιων) +20% (1), Γνώση φαινομένων +40% (2), Ναυσιπλοΐα (1), Πρώτες βοήθειες +25% (1), Γνώση ξένης γλώσσας +6Ζ10% για Ζ3 ξένες γλώσσες (Ζ2), Πειστική ομιλία +30% (1), Κολύμβηση +50% (2), Προσανατολισμός +20% (2).

ΟΠΛΑ: Τόξο +50% (½) , Μαχαίρι +40% (1).

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Χοντρά κι ελαφριά ρούχα, χρυσά και αργυρά μικροαντικείμενα και κοσμήματα, τόξο και μαχαίρι, φαρέτρα με 2Ζ10 βέλη.

Θεραπευτής
Ο πατέρας του ήρωα είναι θεραπευτής. Ξέρει να αντιμετωπίζει τραυματισμούς από όπλα ή φυσικές αιτίες (πληγές, κατάγματα, κ.λπ.), αλλά και να γιατρεύει τις πιο συνηθισμένες και απλές ασθένειες με τη βοήθεια βοτανιών και άλλων θεραπευτικών πρακτικών.

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Ο ήρωας έχει ως θεό-προστάτη τον Απόλλωνα.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Εντοπισμός +30% (1), Οξύτητα ακοής +30% (1), Ανάγνωση/Γραφή +4Ζ10%-10% (½), Γνώση ανθρώπων +25% (2), Γνώση ζώων +10% (1), Γνώση ορυκτών +10% (1), Γνώση φαινομένων +15% (1), Γνώση φυτών +60% (2), Πρώτες βοήθειες +40% (1), Τέχνη (Θεραπευτική) +30% (1), Πειστική ομιλία +30% (2), Ρητορική +25% (1),

ΟΠΛΑ: Μαχαίρι +50% (Ζημιά Ζ6+1 λόγω γνώσεων ανατομίας).

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Ρούχα, 2Ζ10 δόσεις βότανα για θεραπεία τραυμάτων (ανάκτηση +2 επιπλέον ΠΖ σε περίπτωση πετυχημένης ζαριάς Πρώτων βοηθειών ή Θεραπείας), 2Ζ10 δόσεις βότανα για θεραπεία ασθενειών (+30% στις ζαριές Αντοχής του αρρώστου), κοφτερό μαχαίρι, πριόνι, λαβίδες, επίδεσμοι.

Μάντης

Ο μάντης έχει γεννηθεί με την έμφυτη ικανότητα να μπορεί να προβλέπει κάποια μελλοντικά γεγονότα, καθώς και να ανακαλύπτει άγνωστα γι' αυτόν γεγονότα του παρελθόντος και του παρόντος. Είναι ένα χάρισμα που οι θεοί παραχωρούν σε ελάχιστους ανθρώπους και μερικές φορές κληρονομείται από πατέρα σε γιο ή από μητέρα σε κόρη. Διαβάστε την παράγραφο για τη Μαντεία στο κεφάλαιο των δεξιοτήτων, για να δείτε με ποιον τρόπο ο μάντης μπορεί να γνωρίσει το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον.

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Ο ήρωας έχει ως θεό-προστάτη τον Απόλλωνα.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Εντοπισμός +30% (1), Οξύτητα ακοής +30% (1), Ανάγνωση/Γραφή +5Ζ10%-3Ζ10% (½), Γνώση ανθρώπων +30% (2), Γνώση ζώων +20% (1), Γνώση φαινομένων +20% (2), Τέχνη (Ζ4 είδη μαντικής τέχνης, δείτε παράγραφο Μαντείας) 6Ζ10% (1) στο κάθε είδος μαντικής τέχνης που γνωρίζει, Πειστική ομιλία +30% (1), Ρητορική +5Ζ10%-3Ζ10% (Ζ2).

ΟΠΛΑ: Ραβδί +30% (Ζημιά Ζ6-1, Ανθεκτικότητα 6).

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Ραβδί, σύνεργα μαντικής τέχνης.

Τεχνίτης

Η ομηρική κοινωνία των ΖΩΝΤΑΝΩΝ ΕΠΩΝ έχει ήδη αποκτήσει άτομα εξειδικευμένα σε πολλούς και διάφορους κλάδους. Είναι οι λεγόμενοι «δημιουργοί», αυτοί δηλαδή που παίρνουν κάποια πρώτη ύλη και τη μεταπλάθουν. Αν και πολλά επαγγέλματα όπως π.χ. αυτά του αρτοποιού ή του ράφτη δεν υπάρχουν γιατί το ψωμί όπως και τα υφάσματα παραμένουν οικιακά προϊόντα που παρασκευάζουν μόνες τους οι γυναίκες του σπιτιού, υπάρχουν κάποια τα οποία ασκούνται από ειδικευμένους τεχνίτες. Ο τεχνίτης μπορεί να έχει δικό του εργαστήριο ή να είναι περιπλανώμενος. Βρείτε στον πιο κάτω πίνακα ποια μπορεί να είναι η τέχνη του πατέρα του ήρωα, ή διαλέξτε τη μόνοι σας.

1Ζ100	**Επάγγελμα**
01-30	Αγγειοπλάστης
31-35	Καλαθοπλέκτης
36-40	Σχοινοποιός
41-60	Μεταλλουργός
61-80	Βυρσοδέψης
81-95	Ξυλουργός
96-00	Κτίστης

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Για τους αγγειοπλάστες, τους καλαθοπλέκτες, τους σχοινοποιούς και τους κτίστες η Αθηνά, για τους λοιπούς ο Ήφαιστος.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Γνώση ορυκτών (για αγγειοπλάστες, μεταλλουργούς, κτίστες) +40% (1) , Γνώση φυτών (για ξυλουργούς, σχοινοποιούς, καλαθοπλέκτες) +20% (½), Τέχνη (συγκεκριμένη τέχνη) +40% (1), Πειστική ομιλία +20% (1).

ΟΠΛΑ: Δόρυ +20% (1/4), Ξίφος +20% (1/4), Ασπίδα +5% (1/4).

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Ρούχα, εργαλεία της τέχνης, κατασκευασμένα αντικείμενα αξίας 2 βοδιών, κάρο με δυο βόδια.

Έμπορος

Το εμπόριο κατά την ομηρική εποχή βρίσκεται ακόμα στα σπάργανά του, και ελάχιστοι είναι αυτοί που το ασκούν σαν κύρια ασχολία. Συνήθως οι έμποροι αναλαμβάνουν να μεταπωλήσουν τα αγαθά που φέρνουν τα καράβια από άλλες περιοχές της Ελλάδας και του λοιπού κόσμου, ή, τις περισσότερες φορές, είναι και οι ίδιοι ναυτικοί. Εδώ μιλάμε για το «στεριανό» έμπορο, ο οποίος μεταφέρει τις πραμάτειες του από πόλη σε πόλη κι από χωριό σε χωριό.

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Ο ήρωας έχει ως θεό-προστάτη τον Ερμή.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Εντοπισμός +20% (1), Οξύτητα ακοής +20% (1), Ανάγνωση/Γραφή +10% (½), Γνώση ανθρώπων +20% (2), Γνώση ζώων +20% (½), Γνώση φαινομένων +20% (½), Γνώση φυτών +10% (½), Πρώτες βοήθειες +20% (½), Γνώση ξένης γλώσσας: Ζ3-1 ξένες γλώσσες από 5Ζ10% η καθεμία (Ζ2), Πειστική ομιλία +30% (1), Αθόρυβη κίνηση +20% (½), Προσανατολισμός +20% (1).

ΟΠΛΑ: Δόρυ +20% (½), Μαχαίρι +30% (1), Μπαστούνι +30% (1) [Ζημιά Ζ6-1, Ανθεκτικότητα 6].

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Εμπορεύματα αξίας 5 βοδιών, μουλάρι ή γαϊδούρι με ή χωρίς κάρο, μπαστούνι, μαχαίρι, σκοινί 50 μ., καλάθια.

Ψαράς

Ο πατέρας του ήρωα είναι ψαράς σε κάποια παραθαλάσσια, παραλίμνια ή παραποτάμια περιοχή. Έχει μια μικρή βάρκα, η οποία τις περισσότερες φορές δεν είναι τίποτα περισσότερο από ένα σκαμμένο κούτσουρο, και ψαρεύει χωρίς να ξεμακραίνει από την όχθη ή την ακτή. Ξοδεύοντας δέκα ώρες την ημέρα για ψάρεμα, και ρίχνοντας ένα Ζ100, ένας ψαράς μπορεί να βρει πόσες μερίδες ψάρια έπιασε με την ακόλουθη εξίσωση:

Μερίδες Ψαριού = Διαφορά ζαριάς από την Οριακή Δεξιότητα Ψαρέματος : 5 + 1Ζ10.

Μια «μερίδα» θεωρείται η ποσότητα ψαριών που απαιτείται για να αρκέσει ως γεύμα σ' έναν ενήλικο.
Πχ. Αν ο ψαράς έχει Ικανότητα Ψαρέματος 67% και στη ζαριά εκείνης της ημέρας φέρει 32, θα έχει πιάσει (67-32=35) : 5 = 7 +1Ζ10 μερίδες ψαριού.
Μην ξεχνάτε πως η διαφορά στη ζαριά μπορεί να είναι αρνητική.
Πχ. Αν ο ίδιος ψαράς έριχνε στη ζαριά του 87%, εκείνη την ημέρα θα έπιανε (67-87=-20) : 5 = -4 +1 Ζ10 μερίδες ψαριού, δηλαδή, πολύ πιθανώς και τίποτα!



Μην ξεχνάτε πως αντίξοες καιρικές συνθήκες μπορούν να μειώσουν τη Δεξιότητα Ψαρέματος ενός ψαρά από -10% έως -80%.

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Ο ήρωας έχει ως θεό-προστάτη τον Ποσειδώνα.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Εντοπισμός +30% (½), Γνώση ζώων (Θαλάσσιων) +30% (1), Γνώση φαινομένων +30% (1), Τέχνη (Ψάρεμα) +50% (1), Ναυσιπλοΐα +20% (1), Πρώτες βοήθειες +20% (½), Κολύμβηση +50% (1), Πειστική ομιλία +10% (½), Ασφάλιση/Απασφάλιση παγίδας (Δίχτυα, Αγκίστρια) +30% (2).

ΟΠΛΑ: Δόρυ (καμάκι) +50% (1), Μαχαίρι +35% (½).

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Καμάκι, μαχαίρι, δίχτυα και αγκίστρια, μικρή πρωτόγονη βάρκα (τριών ατόμων) χωρίς πανί, 200 μέτρα σχοινί, πανέρια, παστωμένα ή καπνισμένα ψάρια αξίας 1 βοδιού.

Βοσκός

Η κτηνοτροφία στην ομηρική Ελλάδα γνωρίζει μεγάλη άνθηση. Συνήθως οι βοσκοί είναι ελεύθεροι αλλά ανήκουν στην κατώτερη κοινωνική τάξη των ελευθέρων και υπηρετούν κάποιον πλούσιο, πιθανώς μακρινό, συγγενή τους. Ο πατέρας του ήρωα ανήκει σ' αυτήν ακριβώς την κατηγορία.

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Ο ήρωας έχει ως θεό-προστάτη τον Απόλλωνα ή τον Ερμή.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Εντοπισμός +30% (½), Οξύτητα ακοής +20% (½), Γνώση ζώων +40% (1), Γνώση φαινομένων +30% (½), Γνώση φυτών +20% (½), Πρώτες βοήθειες +20% (½), Τέχνη (Αυλός) +20% (1), Άλμα +30% (1), Αναρρίχηση +40% (1), Ρίψη +30% (1), Αθόρυβη κίνηση +20% (½), Ασφάλιση/Απασφάλιση παγίδας +20% (½), Ιχνηλασία +30% (1), Προσανατολισμός +30% (1).

ΟΠΛΑ: Μαχαίρι +25% (½), Μπαστούνι +40% (1) [Ζημιά Ζ6-1, Ανθεκτικότητα 6].

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Φθηνά ρούχα, μπαστούνι, μαχαίρι, Ζ6 αιγοπρόβατα ή Ζ2 βόδια ή Ζ3 χοίρους, 40% πιθανότητες για ένα σκύλο.

Κυνηγός

Ο πατέρας του ήρωα είναι κυνηγός, δηλαδή κυνηγάει άγρια ζώα τα οποία κατόπιν πουλάει στους οικισμούς για το κρέας και το δέρμα τους. Όσα ισχύουν για τις «μερίδες ψαριού» ενός ψαρά (δείτε παραπάνω) ισχύουν και για τις «μερίδες» κρέατος που μπορεί να εξασφαλίσει ένας κυνηγός, μόνο που εδώ η εξίσωση είναι: Διαφορά Ζαριάς από την Οριακή Δεξιότητα του Κυνηγιού: 3 + 1Ζ10 Μερίδες και αναφέρεται σε «μικρό» κυνήγι (λαγούς, πουλιά κ.λπ.), ενώ για μεγάλα θηράματα απαιτείται ακόμα και το παίξιμο μιας μικρής ιστορίας, με ζαριές Ιχνηλασίας, Αθόρυβης κίνησης, Παραλλαγής, κ.λπ.

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Ο ήρωας έχει ως θεά-προστάτιδα την Αρτέμιδα.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Εντοπισμός +40% (½), Οξύτητα ακοής +35% (½), Γνώση ζώων +30% (2), Γνώση φαινομένων +25% (1), Γνώση φυτών +25% (½), Πρώτες βοήθειες +20% (½), Τέχνη (Κυνήγι) +50% (1) Άλμα +20% (1), Αναρρίχηση +30% (½), Αποφυγή +25% (½), Ρίψη +30% (1), Πειστική ομιλία +10% (½), Αθόρυβη κίνηση +30% (1), Ασφάλιση/Απασφάλιση παγίδας +40% (1), Ιχνηλασία +40% (1), Προσανατολισμός +40% (1), Παραλλαγή +35% (1).

ΟΠΛΑ: Δόρυ+20% (½),Τόξο +50% (1), Μαχαίρι +30% (1), Ακόντιο +30% (1).

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: δερμάτινα ρούχα, Ζ3 ακόντια, τόξο, 2Ζ20 βέλη, μαχαίρι, Ζ10 μερίδες κυνηγιού (πρέπει να πουληθούν μέσα σε δύο ημέρες ή θα βρωμίσουν), 40% πιθανότητες για ένα κυνηγόσκυλο.

Αγρότης

Η ομηρική κοινωνία παραμένει κατ' εξοχήν αγροτική, γι' αυτό κι ένας κοινός νέος έχει τις περισσότερες πιθανότητες να έχει πατέρα έναν ελεύθερο αγρότη ο οποίος καλλιεργεί ένα κομμάτι γης περισσότερο για τον εαυτό του και την οικογένειά του, και σπανίως ανταλλάσσει το λιγοστό πλεόνασμα της σοδειάς του με κάποια άλλα αναγκαία αγαθά.

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Ο ήρωας έχει ως θεά-προστάτιδα τη Δήμητρα.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Γνώση ζώων +20% (1), Γνώση ορυκτών +30% (½), Γνώση φαινομένων +20% (1), Γνώση φυτών +25% (2), Πρώτες βοήθειες +15% (½).

ΟΠΛΑ: Δόρυ +20% (½), Μαχαίρι +25% (½).

Καλλιτέχνης

Οι καλλιτέχνες ασκούν κάποιαν από τις «ευγενείς» τέχνες που προσφέρουν ομορφιά, μέθεξη ή ψυχαγωγία και κατέχουν μια ιδιαίτερη θέση στην ομηρική κοινωνία. Συνήθως είναι από τη φύση τους περιπλανώμενοι. Βρείτε στον πιο κάτω πίνακα ποια μπορεί να είναι η τέχνη του πατέρα του ήρωα, ή διαλέξτε τη μόνοι σας (δείτε περισσότερες λεπτομέρειες στο κεφάλαιο «Δεξιότητες»).

Z100	**Επάγγελμα**
01-10	Γλύπτης
11-20	Ζωγράφος
21-40	Χορευτής
41-60	Αοιδός
61-80	Μουσικός
81-00	Ακροβάτης-Ταχυδακτυλουργός, Γελωτοποιός

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Ο ήρωας έχει ως θεό-προστάτη την Αθηνά (γλύπτης, ζωγράφος), ή τον Ερμή (ακροβάτης) ή τον Απόλλωνα (χορευτής, αοιδός, μουσικός).

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Γνώση ανθρώπων +10% (2), Τέχνη (η τέχνη του καλλιτέχνη) +50% (1), Αποφυγή (για ακροβάτη και χορευτή) +40% (1), Γνώση ξένης γλώσσας 4Z10% σε Z3-1, ξένες γλώσσες (Z2-1), Πειστική ομιλία +30% (1), Ρητορική (για αοιδό) +40% (½).

ΟΠΛΑ: Μαχαίρι +25% (½).

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Ρούχα, εργαλεία δουλειάς, μαχαίρι.

Ζητιάνος

Οι ζητιάνοι λειτουργούν μέσα στην ομηρική κοινωνία σαν «απολυμαντήρες», δηλαδή σαν άτομα που παίρνουν την κακοτυχία από τους άλλους, με αντάλλαγμα την ελεημοσύνη. Δεν είναι απαραίτητο να έχουν κάποιο σωματικό ή πνευματικό ελάττωμα, και τα παρακάτω χαρακτηριστικά και ικανότητες αφορούν έναν αρτιμελή άνθρωπο. Οι περιπλανήσεις τους τους επιτρέπουν να γνωρίζουν πράγματα που ελάχιστοι άλλοι γνωρίζουν.
Πετυχημένη ζαριά ενός ζητιάνου στην τέχνη του, δηλαδή την επαιτεία, του εξασφαλίζει τροφή κι ένα πρόχειρο κατάλυμα για μία ημέρα.

ΘΕΟΣ-ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ: Ο ήρωας έχει ως θεό-προστάτη τον Ερμή.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Εντοπισμός +40% (½), Οξύτητα ακοής +40% (½), Γνώση ανθρώπων +40% (½), Γνώση φαινομένων +10% (½), Γνώση ξένης γλώσσας Z3-1, Ξένες γλώσσες από 3Z10% η καθεμία (Z2), Τέχνη (Επαιτεία) +50% (½), Πειστική ομιλία +30% (1), Αθόρυβη κίνηση +30% (½).

ΟΠΛΑ: Μπαστούνι +30% (1) [Ζημιά Z6-1, Ανθεκτικότητα 6], Γροθιά +30% (1), Κλοτσιά +20 (1).

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ: Δισάκι, ξύλινη γαβάθα ελεημοσύνης, ραβδί, κουρέλια, 30% πιθανότητες για ένα σκύλο.

> Παράδειγμα: *Ο Αριστόβουλος, όπως είπαμε και στην αρχή του κεφαλαίου, είναι 23 ετών. Αποφασίσαμε να τον βάλουμε στην περιπέτεια σε λίγο μεγαλύτερη ηλικία, ώστε να επωφεληθεί από την εμπειρία που του προσφέρει το επάγγελμα του πατέρα του, το οποίο είναι πια και δικό του. Έτσι, ως 23χρονος κυνηγός, μπορεί να προσθέσει τις δεξιότητες που διδάχθηκε (δείτε παράγραφο «Κυνηγός») στα βασικά ποσοστά αυτών των δεξιοτήτων που διαθέτει ήδη εξαιτίας των χαρακτηριστικών του. Επιπλέον, μπορεί να προσθέσει σε καθεμιά από τις δεξιότητες του Κυνηγού τον αριθμό στην παρένθεση πολλαπλασιασμένο επί 6 (αφού έχει έξι χρόνων «εμπειρία» από τα 17 μέχρι τα 23 του).*

Το Φύλλο Ήρωα του παίκτη θα δείχνει τώρα κάπως έτσι:

ΦΥΛΛΟ ΗΡΩΑ

ΑΤΟΜΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ	ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ	ΠΟΝΤΟΙ ΖΩΗΣ
Όνομα....Αριστόβουλος....	ΔΥΝ...11.... ΜΕΓ...14....	(ΑΝΤ+ΜΕΓ) : 2...13..
Φύλλο....Άνδρας....Ηλικία..23..	ΕΠΙ....13.... ΕΞΥ...15....	1 2 3 4 5
Ιδιαίτερη πατρίδα...Τίρυνθα....	ΑΝΤ...12.... ΕΜΦ...8....	6 7 8 9 10
Ασχολία πατέρα......Κυνηγός....	ΘΕΛ...16....	11 12 13 14 15
Θεός-προστάτης.....Άρτεμις....	Ζαριά δύναμης...+Ζ4....	16 17 18 19 20
		21 22 23 24 25
		26 27 28 29 30

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΗΡΩΑ

ΑΙΣΘΗΣΕΩΝ
- ❑ Οξύτητα ακοής (ΑΝΤ x2 +ΕΞΥ%) 39+35+3=77
- ❑ Εντοπισμός (ΑΝΤ x2 +ΕΞΥ%) ...39+40+3=82..
- ❑ Άλλες ....

ΓΝΩΣΗΣ
- Ανάγνωση/Γραφή γλώσσας (0%) ..0....
- Γνώση ανθρώπων (ΕΞΥ%) ......15....
- Γνώση ζώων (ΕΞΥ:2%) ......8+30+12=50....
- Γνώση ορυκτών (ΕΞΥ:3%) ......5....
- Γνώση φαινομένων (ΕΞΥ%)......15+25+6=46....
- Γνώση φυτών (ΕΞΥ:2) ......8+25+3=36....
- ❑ Μαντεία (0%) ......0....
- ❑ Ναυσιπλοΐα (ΔΥΝ+ΕΠΙ):2%)....12....
- ❑ Πρώτες βοήθειες (ΕΞΥ+ΕΠΙ):2%..14+20+3=37..
- Τέχνες (0%) ......Κυνήγι 0+50+6=56....
- ❑ ....
- ❑ ....

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
- Γνώση ελληνικών (ΕΞΥ x5%) ......75....
- Γνώση ξένης γλώσσας (0%)......0....
- ❑ Πειστική ομιλία (ΕΞΥ+ΕΜΦ:2%) ..22....
- ❑ Ρητορική (ΕΞΥ+ΕΜΦ:2%) ......12....

ΣΩΜΑΤΟΣ
- ❑ Άλμα [ΔΥΝ+ΕΠΙ+(ΜΕΓ:2)%] ....31+20+6=57....
- ❑ Αναρρίχηση [ΔΥΝ x2+(ΕΠΙ x2)-(ΜΕΓ:2)%].30+30+6=66.
- ❑ Αποφυγή (ΕΠΙ x3-ΜΕΓ)%....25+25+3=53....
- ❑ Ιππασία (ΕΠΙ%) ......13....
- ❑ Κολύμβηση (ΕΠΙ%) ......13....
- ❑ Οδήγηση άρματος [(ΕΠΙ+ΕΞΥ):2]%..14....
- Πάλη
  - ❑ *Κλασική* (ΔΥΝ+ΕΠΙ:2%) ......12....
  - ❑ *Παγκράτιο* (ΔΥΝ+ΕΠΙ:3%) ......8....
- ❑ Πυγμή (ΔΥΝ+ΕΠΙ:2%) ......12....
- ❑ Ρίψη (ΔΥΝ+ΕΠΙ:2%) ......12+30+6=48....
- ❑ Τρέξιμο (ΔΥΝ+ΕΠΙ+ΑΝΤ%):3..12....

ΥΠΑΙΘΡΟΥ
- ❑ Αθόρυβη κίνηση [(ΕΠΙ x2)+ΕΞΥ-ΜΕΓ%]....25+30+6=61....
- ❑ Ασφάλιση /Απασφάλιση παγίδας (0%)..0+40+6=46....
- ❑ Ιχνηλασία (ΕΞΥ%) ......15+40+6=61....
- ❑ Παραλλαγή [(ΕΠΙ x2)+ΕΞΥ-ΜΕΓ%]...25+35+6=66....
- ❑ Προσανατολισμός (ΕΞΥ%) ......15+40+6=61....

ΘΕΪΚΗ ΕΥΝΟΙΑ / ΔΥΣΜΕΝΕΙΑ

ΖΕΥΣ	ΠΟΣΕΙΔΩΝ	ΑΠΟΛΛΩΝ	ΕΡΜΗΣ	ΑΡΗΣ	ΗΦΑΙΣΤΟΣ
–/–	–/–	–/–	–/–	–/–	–/–
ΗΡΑ	ΑΘΗΝΑ	ΑΦΡΟΔΙΤΗ	ΔΗΜΗΤΡΑ	ΑΡΤΕΜΙΣ	ΕΣΤΙΑ
–/–	–/–	–/–	–/–	40/–	–/–

ΟΠΛΑ

ΕΙΔΟΣ	ΕΠΙΘΕΣΗ / ΑΜΥΝΑ %	ΑΝΘΕΚΤΙΚΟΤΗΤΑ	ΖΗΜΙΑ
Ακόντιο	(ΕΠΙ+ΔΥΝ:4) ..42....		....
Ασπίδα	(ΕΠΙ x2%)......26....		....
Δόρυ	(ΕΠΙ%)......39....		....
Εγχειρίδιο	(ΕΠΙ%)......13....		....
Μαχαίρι	(ΕΠΙ x2)....61....		....
Ξίφος	(ΕΠΙ:2)......7....		....
Ρόπαλο	(ΕΠΙ%)......13....		....
Σφεντόνα	(ΕΠΙ+ΔΥΝ:6)....4....		....
Τόξο	(ΕΠΙ+ΔΥΝ:5)...61....		....

ΠΑΝΟΠΛΙΑ

ΕΙΔΟΣ	ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....

ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΚΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Η οικογένεια και το γένος αποτελούν τους κεντρικούς πυρήνες της ομηρικής κοινωνίας. Το γένος αποτελείται από ένα σύνολο οικογενειών που όλες αναγνωρίζουν κάποιον κοινό, μυθικό ή πραγματικό, πρόγονο. Συνήθως, ο αρχηγός της ισχυρότερης οικογένειας του γένους παίρνει τις αποφάσεις που επηρεάζουν την τύχη και των άλλων παρακλαδιών, ορίζοντας, για παράδειγμα, το διαχωρισμό των κοινών κτημάτων και την κατανομή των βοσκοτοπιών, ή παίζοντας το ρόλο του δικαστή για οποιαδήποτε διαμάχη μέσα στο ίδιο το γένος. Αν ο Ραψωδός και οι παίκτες επιθυμούν μια μεγαλύτερη αληθοφάνεια στο παιχνίδι και σκοπεύουν να παίξουν αρκετά σενάρια στην ιδιαίτερη πατρίδα των ηρώων, θα πρέπει να ρίξουν το Ζ100 στους παρακάτω τρεις πίνακες για να ανακαλύψουν τη θέση τους μέσα στην οικογένεια και στο γένος τους. Έτσι κι αλλιώς, οι πληροφορίες αυτές θα βοηθήσουν τον Ραψωδό σε πιθανά μελλοντικά σενάρια, αλλά και τον κάθε παίκτη να δημιουργήσει έναν πιο ολοκληρωμένο χαρακτήρα για τον ήρωά του.

ΘΕΣΗ ΜΕΣΑ ΣΤΗΝ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ

01-15 ΟΡΦΑΝΟ

Ο πατέρας του ήρωα έχει πεθάνει. Αν η μητέρα είναι ζωντανή (70% μείον 10% για κάθε μικρότερο αδελφό ή αδελφή του ήρωα) τότε έχει μάλλον ξαναπαντρευτεί (80% πιθανότητες), τις περισσότερες φορές με στενό συγγενή του νεκρού πατέρα, έτσι ώστε να μη διασκορπιστεί η οικογενειακή περιουσία. Αν και η μητέρα του είναι νεκρή, ο ήρωας έχει μεγαλώσει κοντά σε κάποιον ψυχοπατέρα και διδάσκεται την ασχολία εκείνου. Αν ο ήρωας είναι πάνω από 21 ετών, θα έχει κληρονομήσει την περιουσία του πατέρα του. Αν ο πατέρας του πέθανε πριν αυτός γίνει 15 χρόνων (80% πιθανότητες), διδάσκεται το επάγγελμα του ψυχοπατέρα ή του πατριού του. Ο παίκτης ρίχνει το ζάρι στον πίνακα αδελφών που υπάρχει στην παράγραφο για τα νόμιμα παιδιά, για να δει πόσα μικρότερα ή μεγαλύτερα αδέλφια έχει. (Με -40% για σειρά και Ζ6-2 για τον αριθμό των αδελφών).

16-20 ΨΥΧΟΠΑΙΔΙ

Παρόλο που οι γονείς του ήρωα ζουν ακόμα, ο ίδιος έχει μεγαλώσει μέσα σε μια άλλη οικογένεια για κάποιους λόγους. Ίσως οι γονείς του είχαν πάρα πολλά παιδιά και δεν μπορούσαν να τον μεγαλώσουν, ίσως πάλι να ήθελαν να τον κρύψουν από κάποιον κρυφό εχθρό ή να αποτελεί ένα είδος «ομήρου» που εξασφαλίζει την ειρήνη ανάμεσα σε δυο γένη. Δεν είναι λίγες οι περιπτώσεις που ένα παιδί μεγαλώνει κοντά σε κάποιον κοντινό ή μακρινό συγγενή του πατέρα του για να διδαχθεί κάποια τέχνη. Οι πιθανότητες να γνωρίζει τους αληθινούς του γονείς είναι 80%. Η ασχολία του πατέρα στον Πίνακα Ασχολιών είναι στην περίπτωση αυτή η ασχολία του ψυχοπατέρα. Ο παίκτης μπορεί, αν θέλει, να ρίξει και δεύτερη φορά για να βρει την ασχολία και την κοινωνική θέση του πραγματικού του πατέρα. Επίσης ρίχνει το ζάρι στον πίνακα αδελφών που υπάρχει στην παράγραφο για τα νόμιμα παιδιά, για να δει πόσα μικρότερα ή μεγαλύτερα θετά αδέλφια έχει, κι άλλη μια φορά για τα αληθινά του αδέλφια (με -30% για σειρά και Ζ6-2 για τον αριθμό των αδελφών).

21-30 ΝΟΘΟ

Ο αληθινός πατέρας του ήρωα αγνοεί την ύπαρξή του ή δεν τον αναγνωρίζει ως νόμιμο παιδί του, επειδή δεν είναι παντρεμένος με τη μητέρα του. Η μητέρα του ήρωα έχει 20% πιθανότητες να είναι παντρεμένη με κάποιον άλλο. Αν είναι παντρεμένη, υπάρχουν 30% πιθανότητες να αποκαλύψει στον ήρωα το όνομα του πραγματικού του πατέρα. Αν είναι ανύπαντρη, υπάρχουν 80% πιθανότητες να του το αποκαλύψει. Αν η μητέρα είναι παντρεμένη, ο ήρωας διδάσκεται το επάγγελμα του νόμιμου συζύγου της· διαφορετικά, διδάσκεται το επάγγελμα του πιο κοντινού άρρενος συγγενή της μητέρας του. Και στις δύο περιπτώσεις ρίχνει το ζάρι στον Πίνακα Ασχολιών μία φορά για το επάγγελμα του «επίσημου» ή θετού πατέρα και μία για κείνο του πραγματικού (αν φυσικά η ζαριά δείχνει πως τον γνωρίζει), και διδάσκεται πάντα το πρώτο. Επίσης ρίχνει το ζάρι στον πίνακα αδελφών που υπάρχει στην παράγραφο για τα νόμιμα παιδιά, για να δει πόσα μικρότερα ή μεγαλύτερα ετεροθαλή αδέλφια έχει (αν γνωρίζει τον νόμιμο πατέρα του), κι άλλη μια φορά για τα ομοθαλή του αδέλφια (με -40% στον πίνακα σειράς παιδιών και Ζ6-3 στον αριθμό των αδελφών).

31-35 ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΜΕΝΟ ΝΟΘΟ

Ο πραγματικός πατέρας του ήρωα δεν είναι παντρεμένος με τη μητέρα του, αλλά τον έχει επίσημα αναγνωρίσει ως δικό του παιδί. Ένας αναγνωρισμένος νόθος έχει σημαντικά δικαιώματα πάνω στην πατρική περιουσία, αν και όχι τόσα όσα τα παιδιά από επίσημο γάμο. Πιθανότατα ζει στο σπίτι

του πατέρα του ή τον επισκέπτεται για μεγάλα χρονικά διαστήματα. Σε κάθε περίπτωση, διδάσκεται το επάγγελμα εκείνου. Επίσης, ο παίκτης ρίχνει το ζάρι στον πίνακα αδελφών που υπάρχει στην παράγραφο για τα νόμιμα παιδιά, για να δει πόσα μικρότερα ή μεγαλύτερα ετεροθαλή αδέλφια έχει, κι άλλη μια φορά για τα ομοθαλή του αδέλφια (με -40% στον πίνακα σειράς παιδιών και Ζ6-3 στον αριθμό των αδελφών).

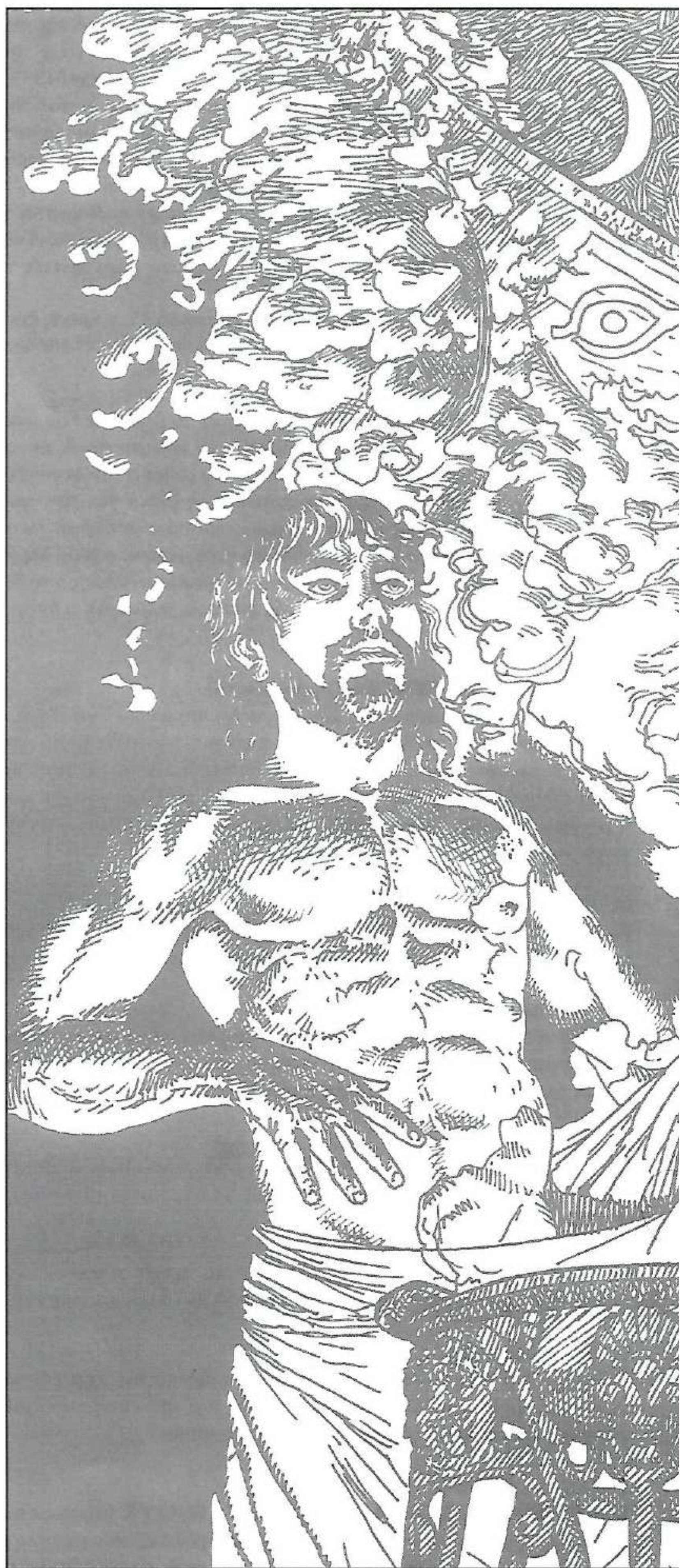
36-40 ΥΙΟΘΕΤΗΜΕΝΟ

Για κάποιους λόγους, είτε εξαιτίας μιας δυσκολίας ως πρός την απόκτηση δικών του παιδιών, είτε ακόμα και για πολιτικούς ή κοινωνικούς λόγους, ένας πατέρας υιοθετεί επίσημα κάποιο παιδί. Οι πιθανότητες να γνωρίζει ο ήρωας τους αληθινούς γονείς του είναι 20%. Αν συμβαίνει κάτι τέτοιο, ο παίκτης ρίχνει για τον ήρωά του το ζάρι στον Πίνακα Ασχολιών μία φορά για το επάγγελμα του θετού πατέρα και μία για κείνο του πραγματικού, και διδάσκεται πάντα το πρώτο. Ο παίκτης ρίχνει το ζάρι στον πίνακα αδελφών που υπάρχει στην παράγραφο για τα νόμιμα παιδιά, για να δει πόσα μικρότερα ή μεγαλύτερα αδέλφια υπάρχουν στην οικογένεια που τον έχει υιοθετήσει (με -60% στον πίνακα σειράς παιδιών και Ζ6-4 στον αριθμό των αδελφών).

41-00 ΝΟΜΙΜΟ ΠΑΙΔΙ

Ο ήρωας είναι το νόμιμο παιδί ενός ζευγαριού. Πρώτα ρίξτε το Ζ100 για να δείτε ποια είναι η σειρά του ήρωα μέσα στα άλλα αδέλφια:

01-25	(1)	Πρωτότοκος
26-50	(2)	Δευτερότοκος
51-65	(3)	Τρίτος
66-75	(4)	Τέταρτος
76-80	(5)	Πέμπτος
81-85	(6)	Έκτος
86-90	(7)	Έβδομος
91-93	(8)	Όγδοος
94-96	(9)	Ένατος
96-00	(10)	Δέκατος



Στη συνέχεια ρίξτε ένα Ζ6-1 και προσθέστε τον αριθμό της παρένθεσης του παραπάνω πίνακα για να βρείτε τον αριθμό των αδελφών μέσα στην οικογένεια. (Π.χ., αν ο ήρωας είναι ο δευτερότοκος της οικογένειας, και στο Ζ6 φέρατε 3, η οικογένεια του ήρωα έχει (3-1) +2= 4 παιδιά). Αν ο πατέρας είναι ευγενής, ιερέας, θεραπευτής, τεχνίτης, ή καλλιτέχνης, ο παίκτης ρίχνει στον παραπάνω πίνακα σειράς αδελφών με -60% και στον αριθμό αδελφών με Ζ6-4, μειώνοντας τις πιθανότητες μιας πολυμελούς οικογένειας, αφού οι κοινωνικές αυτές τάξεις επιθυμούν να περάσουν τις γνώσεις και την περιουσία τους σε όσο το δυνατόν πιο περιορισμένο αριθμό παιδιών.
Το φύλο των άλλων αδελφών του ήρωα πρέπει να καθοριστεί για το καθένα ξεχωριστά. Κάθε ένα έχει 52% πιθανότητες να είναι κορίτσι και 48% πιθανότητες να είναι αγόρι. Επίσης, το καθένα έχει 70% πιθανότητες να ζει ακόμα όταν ο ήρωας αρχίζει τις περιπέτειές του.

Προσοχή: Για κάθε χρόνο πάνω από τα 17, ο ήρωας έχει 5% πιθανότητες να μείνει ορφανός από πατέρα και 4% πιθανότητες να μείνει ορφανός από μητέρα, ακόμα κι αν η ζαριά του στην οικογενειακή κατάσταση έδειξε πως δεν είναι ορφανός.

Παράδειγμα: *Ο παίκτης ρίχνει το ζάρι για την οικογενειακή κατάσταση του Αριστόβουλου και φέρνει 97. Είναι λοιπόν το νόμιμο παιδί ενός παντρεμένου ζευγαριού. Ρίχνει δεύτερη ζαριά, για να βρει τη θέση του μέσα στην οικογένεια. Φέρνει 05. Είναι ο πρωτότοκος! Δυστυχώς ή ευτυχώς γι αυτόν, στη ζαριά για τον αριθμό των αδελφών φέρνει 6, πράγμα που δείχνει πως έχει 5 ακόμα μικρότερα αδέλφια, τα οποία το ζάρι θέλει να είναι (κατά σειράν ηλικίας) κορίτσι, αγόρι, κορίτσι, αγόρι, αγόρι. Οι ζαριές για τις πιθανότητες επιβίωσης δείχνουν πως ο μεγαλύτερος σε ηλικία αδελφός του δε ζει πια. Ο παίκτης αποφασίζει πως σκοτώθηκε στο κυνήγι ενός κάπρου, μερικούς μήνες πριν ξεκινήσει το έπος.*

ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΚΗ ΕΥΝΟΙΑ (προαιρετικό)

Για πολλούς και διάφορους λόγους, ο ήρωας μπορεί να είναι αγαπητός ή αντιπαθής μέσα στην οικογένειά του και στο γένος του. Οι παίκτες, αν το θέλουν, μπορούν να ρίξουν στον παρακάτω πίνακα για να δουν ποια είναι η εύνοια (ή η δυσμένεια) που αντιμετωπίζουν οι ήρωές τους από το οικιακό τους περιβάλλον. Να θυμάστε πως αδέλφια ή εξαδέλφια που αντιμετωπίζονται διαφορετικά από τους γονείς ή το γένος μπορεί να μισηθούν μεταξύ τους, δίνοντας έναυσμα στον Ραψωδό για μελλοντικές περιπέτειες.

01-10 **Απόκληρος**
Για κάποιο λόγο, είτε από δική του υπαιτιότητα είτε όχι, ο ήρωας αντιμετωπίζεται αρνητικά, ή ακόμα και εχθρικά από την οικογένεια και το γένος του, και δεν μπορεί να ελπίζει σε πατρική κληρονομιά.

11-40 **Αντιπαθητικός**
Με πιθανή εξαίρεση τη μητέρα του, τα άλλα μέλη της οικογένειας ή του γένους αντιπαθούν τον ήρωα και με χαρά θα τον έβλεπαν να φεύγει από το σπίτι. Το πιο πιθανόν είναι πως στην κληρονομιά θα πάρει με δυσκολία το μερίδιό του, και μάλιστα όχι ολόκληρο.

41-60 **Αδιάφορος**
Ο ήρωας δεν έχει ιδιαίτερες συμπάθειες ή αντιπάθειες μέσα στην οικογένεια και στο γένος του. Ζει κανονικά με τους άλλους, αλλά κανείς δε θα στενοχωρηθεί ιδιαίτερα αν αποφασίσει να φύγει.

61-90 **Αγαπητός**
Οι περισσότεροι συγγενείς συμπαθούν τον ήρωα, ο οποίος μπορεί να ελπίζει σε κάποιες μικρές χάρες και εύνοιες, τόσο από τον πατέρα του όσο και από τον αρχηγό του γένους.

91-00 **Ευνοούμενος**
Ως το πιο αγαπημένο παιδί του πατέρα, ο ήρωας κατέχει ξεχωριστή θέση μέσα στην οικογένεια και στο γένος, μπορεί να πετύχει μεγάλες χάρες και πιθανώς να ευνοηθεί στη μοιρασιά της πατρικής περιουσίας περισσότερο απ' όσο κανονικά θα έπρεπε.

ΣΥΓΓΕΝΕΙΑ ΜΕ ΤΟΝ ΑΡΧΗΓΟ ΤΟΥ ΓΕΝΟΥΣ (προαιρετικό)

Το γένος παίζει στην ομηρική κοινωνία ρόλο εξίσου μεγάλο με της οικογένειας. Ο παίκτης μπορεί, αν θέλει, να ρίξει άλλη μια φορά το Ζ100 στον προηγούμενο πίνακα, προσαρμόζοντας τα αποτελέσμα-

τα ειδικά στην εύνοια ή στη δυσμένεια του γένους. Οπωσδήποτε, όμως, θα πρέπει να ρίξει στον παρακάτω πίνακα για να δει τη συγγένειά του με τον αρχηγό του γένους. Τα παιδιά ευγενών και ιερέων προσθέτουν στη ζαριά που έφεραν 40, και των πολεμιστών, μάντεων και θεραπευτών +3Z10 αλλά τα παιδιά όλων των άλλων τάξεων αφαιρούν 25.

01-50 Μακρινός συγγενής
50-70 Δεύτερος ξάδελφος
71-80 Πρώτος ξάδελφος
81-90 Θείος
91-00 Πατέρας

Αν ο αρχηγός του γένους βγει Μακρινός Συγγενής, ο παίκτης ξαναρίχνει το ζάρι, αλλά αυτή τη φορά αναζητά τη συγγένεια του πατέρα του με τον αρχηγό, προσθέτοντας 50 αν αυτός ήταν ευγενής ή ιερέας και +4Z10 αν ήταν πολεμιστής, μάντης ή θεραπευτής, αφαιρώντας όμως 20 αν ανήκε σε άλλη τάξη. Αν ο αρχηγός βγει και πάλι Μακρινός συγγενής, ξαναρίχνει για τον παππού του. Εννοείται πως σ' αυτή την περίπτωση η συγγένεια υπάρχει με τον τότε αρχηγό της φυλής και όχι με τον τωρινό.

Παράδειγμα: *Ο Αριστόβουλος ρίχνει στην πρώτη ζαριά 50, απ' τα οποία, ως παιδί κυνηγού, πρέπει να αφαιρέσει και 25, δηλαδή 25. Γι' αυτόν, ο αρχηγός του γένους του (ο οποίος, όπως αποφασίζει ο παίκτης, ζει μέσα στην πόλη της Τίρυνθας) είναι μακρινός συγγενής. Ρίχνει δεύτερη ζαριά για τον πατέρα του, από την οποία πρέπει να αφαιρέσει 20, και φέρνει 12. Ούτε κι ο πατέρας του έχει κοντινή συγγένεια με το γενάρχη. Στην τρίτη ζαριά είναι πιο τυχερός. Φέρνει 95, και ακόμα και μετά την αφαίρεση του 20 η ζαριά δείχνει 75. Ο παππούς του ήταν πρώτος ξάδελφος του τότε γενάρχη, άρα ο ίδιος είναι μακρινός ανιψιός του σημερινού γενάρχη (ή τρίτος του ξάδελφος, αν είναι πολύ νέος).*

ΤΟ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΠΟΡΤΡΕΤΟ ΕΝΟΣ ΗΡΩΑ

Πώς θα «μεταφράζονταν» οι κλασικοί ήρωες της ελληνικής Παράδοσης σύμφωνα με τους κανόνες του παιχνιδιού; Ας πάρουμε έναν από τους πιο αγαπημένους όλων μας, τον **Οδυσσέα**, κι ας δούμε ποια χαρακτηριστικά και δεξιότητες έχει στο παιχνίδι:

ΔΥΝ 19 Ο Οδυσσέας είναι νευρώδης και δυνατότερος από τους περισσότερους ανθρώπους της εποχής του. Απόδειξη, το τρομερό τόξο του που δεν μπορεί να λυγίσει κανείς εκτός από τον ίδιο.
ΑΝΤ 19 Η Αντοχή του Οδυσσέα είναι επίσης αξιοθαύμαστη, αφού έχει επιζήσει από τρομερούς κινδύνους, ναυάγια, τέρατα και κάθε είδους εμπόδια.
ΜΕΓ 10 Ο Οδυσσέας, σύμφωνα με τα ομηρικά έπη, είναι κοντός και μικροκαμωμένος.
ΕΠΙ 19 Τα καταφέρνει σχεδόν στα πάντα.
ΕΜΦ 9 Ο Όμηρος παρουσιάζει τον Οδυσσέα μάλλον άσχημο.
ΕΞΥ 20 Πιθανώς ο εξυπνότερος και πιο πολυμήχανος άνθρωπος της εποχής του.
ΘΕΛ 19 Η Θέλησή του τον κράτησε ζωντανό επί είκοσι χρόνια συνεχούς περιπέτειας.

Πόντοι ζωής: 15.
Ζαριά δύναμης: +Z4
Προστάτης-θεός: Αθηνά (80 πόντοι θεϊκής εύνοιας)
Εχθρικός θεός: Ποσειδών (20 πόντοι θεϊκής δυσμένειας μετά την τύφλωση του Πολύφημου).
Όπλα: Δόρυ 85%, Ασπίδα 90%, Ξίφος 85%, Εγχειρίδιο 80%. Ακόντιο 90%, Τόξο 95%.
Δεξιότητες:

Οξύτητα ακοής 80%, *Εντοπισμός* 95%
Ανάγνωση/Γραφή 50%, *Γνώση ανθρώπων* 95%, *Γνώση ζώων* 55%, *Γνώση φαινομένων* 80%, *Ναυσιπλοΐα* 85%, *Πρώτες βοήθειες* 85%
Άλμα 55%, *Αναρρίχηση* 70%, *Αποφυγή* 80%, *Ιππασία* 30%, *Κολύμβηση* 95%, *Πάλη* (κλασική) 90%, (παγκράτιο) 85%, Πυγμαχία 90%, Ρίψη 60%, *Γνώση ελληνικών* 90%, *Γνώση ξένης γλώσσας* 50% πιθανότητες να γνωρίζει οποιαδήποτε γλώσσα της Μεσογείου σε ποσοστό 8Z10%, *Πειστική ομιλία* 90%, *Ρητορική* 70%.
Αθόρυβη κίνηση 80%, *Ασφάλιση/Απασφάλιση παγίδας* 80%, *Ιχνηλασία* 70%, *Προσανατολισμός* 90%

Με τον ίδιο τρόπο, και βασισμένοι στην ελληνική παράδοση, μπορείτε να μεταφέρετε οποιονδήποτε αγαπημένο σας ήρωα στο παιχνίδι, ακόμα και να παίξετε το ρόλο του, πάντα βέβαια με τη σύμφωνη γνώση του Ραψωδού.



ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΑΙΣΘΗΣΕΩΝ
Εντοπισμός
Οξύτητα ακοής

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΓΝΩΣΗΣ
Ανάγνωση/Γραφή γλώσσας
Γνώση ανθρώπων
Γνώση ζώων
Γνώση ορυκτών
Γνώση φαινομένων
Γνώση φυτών
Θεραπευτική
Μαντεία
Ναυσιπλοΐα
Πρώτες βοήθειες
Τέχνες

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
Γνώση ελληνικών
Γνώση ξένης γλώσσας
Πειστική ομιλία
Ρητορική

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΣΩΜΑΤΟΣ
Άλμα
Αναρρίχηση
Αποφυγή
Ιππασία
Κολύμβηση
Οδήγηση άρματος
Πάλη
Ρίψη
Τρέξιμο

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΥΠΑΙΘΡΟΥ
Αθόρυβη κίνηση
Ασφάλιση / Απασφάλιση παγίδας
Ιχνηλασία
Παραλλαγή
Προσανατολισμός

Με τη λέξη Δεξιότητα στο παιχνίδι ορίζεται οποιαδήποτε ικανότητα των ηρώων αλλά και των τρίτων προσώπων του έπους μπορεί να βελτιωθεί με την εμπειρία, τη μαθητεία ή την προσωπική έρευνα. Οι δεξιότητες δεν έχουν πάντα τα ίδια αποτελέσματα, αλλά η τυχόν πετυχημένη ή αποτυχημένη εφαρμογή τους εξαρτάται εν μέρει από το αποτέλεσμα μιας ζαριάς και εν μέρει από την εμπειρία και τις γνώσεις του ήρωα.

Αυτόματη επιτυχία

Για πολλές από τις ενέργειες που θα κάνουν οι ήρωες των παικτών, δε χρειάζεται τίποτα περισσότερο από το να δηλώσουν την πρόθεσή τους στον Ραψωδό. Οι παίκτες δε χρειάζεται να ρίχνουν ζαριές κάθε φορά που θα φάνε, θα μιλήσουν, θα περπατήσουν ή θα κοιμηθούν, γιατί όλες αυτές θεωρούνται εύκολες και φυσιολογικές ενέργειες που θα μπορούσε να κάνει ο κάθε αρτιμελής άνθρωπος χωρίς πρόβλημα. Οποιεσδήποτε, λοιπόν, απλές ενέργειες που δεν απαιτούν εξειδίκευση και που θα μπορούσε να τις κάνει ο καθένας, θεωρούνται πως γίνονται αυτόματα με τη δήλωσή τους.
Εξαίρεση: Κάποιες φορές ο Ραψωδός μπορεί να απαιτήσει μια εξαίρεση στον κανόνα αυτό. Για παράδειγμα, ένα φαγητό μπορεί να είναι χαλασμένο ή δηλητηριασμένο, κι ο Ραψωδός να απαιτήσει να ρίξουν όλοι το Ζ100 προσπαθώντας να φέρουν αριθμό μικρότερο από την ΑΝΤ x4% για να αποφύγουν τις συνέπειες μιας δηλητηρίασης. Αυτό όμως πρέπει πάντα να προβλέπεται από το έπος και να μη γίνεται συχνά ώστε να καταντά κουραστικό.

Ζαριές επιτυχίας

Ορισμένοι τομείς της ζωής των ηρώων, είτε της σωματικής είτε της πνευματικής, απαιτούν εξειδίκευση, είτε μέσω της πρακτικής εξάσκησης, είτε μέσω της μάθησης. Σ' αυτούς τους τομείς εκ των πραγμάτων κάποιοι θα είναι καλύτεροι ή ικανότεροι από κάποιους άλλους. Οι διαφορές αυτές αποτελούν κατά ένα μεγάλο μέρος και τη γοητεία των παιχνιδιών ρόλων. Κάθε φορά που οι παίκτες επιθυμούν οι ήρωές τους να ενεργήσουν σε τομείς που απαιτούν εξειδίκευση (και αυτοί είναι συνήθως όσοι περιγράφονται στο κεφάλαιο των Δεξιοτήτων και στο κεφάλαιο Μάχης), οι παίκτες θα πρέπει να ρίχνουν το εκατοστιαίο ζάρι (Ζ100) με τον τρόπο που περιγράφεται στην εισαγωγή του παιχνιδιού, και να προσπαθούν να φέρουν αριθμό μικρότερο από την εκατοστιαία ικανότητά τους στη συγκεκριμένη δεξιότητα. Αν τα καταφέρουν, αυτό σημαίνει πως έχουν πετύχει, λίγο ως πολύ, αυτό που επιθυμούσαν να κάνουν. Διαφορετικά, αποτυγχάνουν σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό.

Παράδειγμα: *Ο Αριστόβουλος έχει ικανότητα στο ξίφος 73%, δηλαδή έχει χονδρικά 3 στις 4 πιθανότητες να πετύχει έναν αντίπαλο αν προσπαθήσει να τον χτυπήσει. Σε κάθε γύρο μάχης, αν θέλει να επιτεθεί, ο παίκτης πρέπει να ρίχνει το Ζ100 και να προσπαθεί να φέρει 73 ή λιγότερο. Αν τα καταφέρει, πετυχαίνει τον αντίπαλο (άσχετο, αν, όπως θα δούμε, εκείνος ίσως αποκρούσει το πετυχημένο χτύπημα). Αν φέρει 74 ή περισσότερο, έχει αστοχήσει. Ο Αριστόβουλος είναι φανερό*

πως πλεονεκτεί απέναντι σε έναν αντίπαλο του οποίου η ικανότητα στο ξίφος είναι μόνο 30%, γιατί σε μια μάχη μαζί του οι πιθανότητες είναι να του καταφέρνει δύο χτυπήματα για κάθε ένα δικό του. Φυσικά, η θεά Τύχη μπορεί να θέλει κάτι διαφορετικό, κι ίσως ο αδύναμος αντίπαλος να φανεί υπερβολικά τυχερός, ή ο Αριστόβουλος υπερβολικά άτυχος!

Όλες οι δεξιότητες μετριούνται σε εκατοστιαίες μονάδες. Κάποιος ο οποίος δεν κατέχει καθόλου μια δεξιότητα (για παράδειγμα, δεν ξέρει καθόλου αιγυπτιακά), έχει 0% δεξιότητα σ' αυτήν. Με δυο λόγια, το πρόσωπο δεν έχει καμιά απολύτως πιθανότητα να χρησιμοποιήσει με επιτυχία τη δεξιότητα αυτή.
Συνήθως, για τις περισσότερες υπάρχουσες δεξιότητες, εκτός από κείνες που απαιτούν συγκεκριμένη εκμάθηση, υπάρχουν έστω και λιγοστές πιθανότητες κάποιος να πετύχει στην προσπάθειά του. Κανείς δεν μπορεί να περάσει εύκολα έναν επαγγελματία άλτη στο άλμα εις μήκος, αλλά όλοι οι αρτιμελείς άνθρωποι μπορούν να πηδήσουν έστω και μια μικρή απόσταση. Με την ίδια λογική, ένας επαγγελματίας άλτης μπορεί να παραπατήσει και να πέσει τη στιγμή του άλματος, ενώ ένας τυχαίος άνθρωπος μπορεί, αν βρεθεί στην κατάλληλη στιγμή, να ξεπεράσει τον εαυτό του. Στις Δεξιότητες, λοιπόν, υπάρχουν ακόμα ορισμένοι επιπλέον κανόνες οι οποίοι δίνουν ιδιαίτερη φυσικότητα στα ΖΩΝΤΑΝΑ ΕΠΗ, και προσομοιάζουν όλα τα παιχνίδια που μπορεί να παίξει η θεά Τύχη σε κάποιον. Οι περισσότεροι ιδιαίτεροι κανόνες εξηγούνται αναλυτικά μαζί με τις δεξιότητες που αφορούν, αλλά δύο κανόνες είναι κοινοί για σχεδόν όλες τις δεξιότητες. Πρόκειται για την **Απόλυτη επιτυχία** και την **Απόλυτη αποτυχία** (βλ. παρακάτω).

● Οι αυξομειωτικοί παράγοντες

Η κάθε δεξιότητα δε δοκιμάζεται πάντα κάτω από τις ίδιες συνθήκες. Άλλες φορές οι συνθήκες είναι ευνοϊκές, κάνοντας την επιτυχία πιθανότερη, άλλες φορές είναι αντίξοες, μειώνοντας τις πιθανότητες επιτυχίας. Σε κάποιες δεξιότητες υπάρχουν ειδικοί και συγκεκριμένοι κανόνες για το ποιες ακριβώς συνθήκες αυξάνουν και ποιες μειώνουν τις πιθανότητες επιτυχίας σε μια δεξιότητα, αλλά τις περισσότερες φορές η απόφαση αυτή θα εξαρτάται αποκλειστικά και μόνον από την κρίση του Ραψωδού. Ο Ραψωδός, ο οποίος «σκηνοθετεί» και το κάθε έπος, έχει πάντα τη διακριτική ευχέρεια να αυξήσει ή να μειώσει τις πιθανότητες επιτυχίας, αν κρίνει πως οι συνθήκες επιβάλλουν κάτι τέτοιο. Για παράδειγμα, αν οι ήρωες προσπαθούν να κολυμπήσουν σε φουρτουνιασμένα νερά, ο Ραψωδός μπορεί να επιβάλει μια ποινή -20% στην ικανότητα κολύμβησης όλων των παικτών. Στην περίπτωση αυτή, ένας ήρωας με ικανότητα Κολύμβησης 80% έχει μόνο 60% πιθανότητες να πετύχει στη ζαριά του. Χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή στην επιβολή αυθαίρετων αυξομειώσεων. Σκοπός του Ραψωδού δεν είναι να κάνει το εγχείρημα των παικτών ακατόρθωτο ή πανεύκολο (εκτός αν έτσι απαιτεί η περιπέτεια), αλλά να αποδώσει ακριβώς τη δυσκολία ή την ευκολία που προσφέρουν οι υπάρχουσες συνθήκες. Πάντως, στις περισσότερες περιπτώσεις, το πλεονέκτημα ή το μειονέκτημα δεν πρέπει να ξεφεύγει από το φάσμα +30% έως -30%.

● Κανόνας της Απόλυτης επιτυχίας

Μερικές φορές ένας ήρωας τα καταφέρνει τόσο καλά σε μια δεξιότητα, ώστε όχι μόνο πετυχαίνει αυτό που σκόπευε, αλλά το κάνει με τόσο σωστό τρόπο (από τύχη ή από εμπειρία, δεν έχει σημασία) ώστε το αποτέλεσμα είναι καλύτερο κι από τις προσδοκίες του. Ένα τέτοιο αποτέλεσμα ονομάζεται **Απόλυτη επιτυχία**. Οι πιθανότητες για κάτι τέτοιο είναι το 5% της ικανότητάς του στη συγκεκριμένη δεξιότητα (αφού πρώτα έχουν γίνει οι τυχόν αυξομειώσεις). Το επιπλέον καλό αποτέλεσμα μιας απόλυτης επιτυχίας αναφέρεται συνήθως με λεπτομέρειες στην κάθε ξεχωριστή δεξιότητα, όπου όμως δεν αναφέρεται ο Ραψωδός μπορεί, αν θέλει, να αυτοσχεδιάσει ή να μην το λάβει καθόλου υπόψη του, θεωρώντας το και αυτό μια συνηθισμένη επιτυχία.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΑΠΟΛΥΤΗΣ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ

Τελική ικανότητα % στη δεξιότητα (μετά τις αυξομειώσεις)	Ζαριές απόλυτης επιτυχίας
01-29	01
30-49	01-02
50-69	01-03
70-89	01-04
90-00	01-05

Παράδειγμα: *Ο Αριστόβουλος έχει ικανότητα στην Κολύμβηση 70%, και προσπαθεί να κολυμπήσει από το πλοίο που δέχθηκε την επίθεση Φοινίκων πειρατών μέχρι την ακτή, η οποία βρίσκεται σε απόσταση 100 μέτρων. Ο Ραψωδός ορίζει πως η αγριεμένη θάλασσα μειώνει το ποσοστό επιτυχίας του κατά 10%, δηλαδή έχει 60% πιθανότητες να πετύχει στη ζαριά του. Οι πιθανότητές του για να φέρει μια* ***Απόλυτη επιτυχία*** *είναι (60 x5%=3%). Ο κανόνας λέει πως μια πετυχημένη ριξιά κολύμβησης σου επιτρέπει να καλύψεις απόσταση σε μέτρα ίση με το βασικό ποσοστό σου στην κολύμβηση. Μια απλή πετυχημένη ζαριά θα του επέτρεπε να καλύψει μια απόσταση 60 μέ-*

τρων προτού χρειαστεί να ξαναρίξει ζαριά κολύμβησης. Ωστόσο, ο παίκτης φέρνει για λογαριασμό του ήρωά του 02, δηλαδή μια **Απόλυτη επιτυχία** *(αφού για το 60%, τα 01, 02 και 03 θεωρούνται* **Απόλυτη επιτυχία**). *Σύμφωνα με τους κανόνες κολύμβησης, η* **Απόλυτη επιτυχία** *επιτρέπει στον Αριστόβουλο να καλύψει διπλάσια απόσταση (120 μ.) κι έτσι φτάνει στην ακτή χωρίς να χρειαστεί να ξαναρίξει το ζάρι.*

Κανόνας της Απόλυτης αποτυχίας

Πολλές φορές, ακόμα κι ο ικανότερος ήρωας έχει τις άτυχες στιγμές του. Ένα στραβοπάτημα, μια αφηρημάδα, κι όχι μόνον αποτυγχάνει στην προσπάθειά του, αλλά και τα θαλασσώνει εντελώς. Οι πιθανότητες για κάτι τέτοιο είναι το 5% των πιθανοτήτων αποτυχίας του στη συγκεκριμένη δεξιότητα. Και πάλι, όπως και στην περίπτωση της απόλυτης επιτυχίας, οι πιθανότητες αυτές υπολογίζονται πάνω στο τελικό ποσοστό της δεξιότητας, όπως αυτή θα διαμορφωθεί μετά από τυχόν αυξομειώσεις της συγκεκριμένης περίστασης. Τα ιδιαιτέρως άσχημα αποτελέσματα μιας τέτοιας αποτυχίας αναφέρονται συνήθως με λεπτομέρειες στην κάθε ξεχωριστή δεξιότητα· όπου όμως δεν αναφέρεται, ο Ραψωδός μπορεί, αν θέλει, να αυτοσχεδιάσει ή να μην το λάβει καθόλου υπόψη του, θεωρώντας το και αυτό μια συνηθισμένη αποτυχία.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΑΠΟΛΥΤΗΣ ΑΠΟΤΥΧΙΑΣ

Τελική ικανότητα % στη δεξιότητα (μετά τις αυξομειώσεις)	Ζαριές απόλυτης αποτυχίας
01-10	96-00
11-30	97-00
31-50	98-00
51-70	99-00
71-00	00

Παράδειγμα: *Ο Ιόλαος, ένας ικανότητος κυνηγός, έχει βγει να στήσει παγίδες για να πιάσει αγρίμια. Έχει επινοήσει ένα έξυπνο κόλπο με μια θηλιά που δένει στο λυγισμένο κλαδί μιας ιτιάς. Έχει ικανότητα στην Ασφάλιση/Απασφάλιση παγίδας 80%, άρα, σύμφωνα με τον παραπάνω πίνακα της απόλυτης αποτυχίας, ο Ιόλαος θα έχει* **Απόλυτη αποτυχία** *μόνο αν φέρει 00 στο Ζ100. Ο παίκτης είναι σίγουρος πως δε θα φέρει κάτι τέτοιο, μα η τύχη καμιά φορά επιφυλάσσει αυτό που ποτέ δεν πιστεύαμε πως θα συμβεί. Παρόλο που είχε 80% πιθανότητες να στήσει σωστά την παγίδα, όχι μόνον αποτυγχάνει, αλλά φέρνει και 00 - μια* **Απόλυτη αποτυχία**. *Ο Ραψωδός κρίνει πως η παγίδα λειτούργησε την ώρα που προσπαθούσε να τη στήσει και πιάνει τον ίδιο τον κυνηγό. Ο Ιόλαος κρέμεται τώρα από το ένα πόδι στον αέρα, και φωνάζει, ελπίζοντας πως κάποιος μέσα στο δάσος θα τον ακούσει.*

Προσοχή: Ο κίνδυνος της απόλυτης αποτυχίας παραμένει πάντα τουλάχιστον στη ζαριά 00, ακόμα κι αν ο ήρωας έχει ικανότητα στη συγκεκριμένη δεξιότητα 100%.

Τα χαρακτηριστικά του παίκτη επηρεάζουν άμεσα, αρχικά τουλάχιστον, την ικανότητά του στις διάφορες δεξιότητες. Είναι φυσικό, για παράδειγμα, ένας πολύ ψηλός και δυνατός άνδρας να πηδάει συνήθως πιο μακριά από έναν κοντό και μικροκαμωμένο. Με την ίδια λογική, όμως, ο κοντός μπορεί να κρυφτεί και να κινηθεί αθόρυβα πολύ πιο εύκολα απ' όσο ο βαρύς και γιγαντόσωμος σύντροφός του. Το βασικό ποσοστό επιτυχίας με το οποίο ξεκινά ένας ήρωας σε μια δεξιότητα έχει άμεση σχέση με τα χαρακτηριστικά του (δείτε κεφάλαιο Δεξιοτήτων και Φύλλο Ήρωα).

ΠΟΙΟΣ ΡΙΧΝΕΙ ΤΑ ΖΑΡΙΑ;

Το καλύτερο θα ήταν όλες οι ζαριές που αφορούν τους ήρωες να ρίχνονταν από τους ίδιους τους παίκτες, κι αυτό είναι που συμβαίνει τις περισσότερες φορές. Σε κάποιες περιπτώσεις, όμως, για να διατηρηθούν η πλοκή και η αβεβαιότητα, ο Ραψωδός μπορεί να κρίνει ότι θα πρέπει να ρίξει ο ίδιος μια ζαριά για λογαριασμό του παίκτη. Αυτό συμβαίνει προπάντων σε περιπτώσεις που ο ήρωας δεν μπορεί να είναι βέβαιος την ίδια στιγμή για την επιτυχία της προσπάθειάς του, αλλά θα το ανακαλύψει αργότερα (ίσως με οδυνηρό τρόπο). Πρόκειται για περιπτώσεις των Δεξιοτήτων Αισθήσεων και Υπαίθρου, και, κατά μικρότερο ποσοστό, των Δεξιοτήτων Γνώσης και Επικοινωνίας. Για παράδειγμα, ένας ήρωας αναζητά μέσα στο δάσος φαγώσιμα μανιτάρια γι' αυτόν και τους φίλους του που πεθαίνουν της πείνας, και τελικά εντοπίζει κάποια. Θα πρέπει να πετύχει σε μια ζαριά Γνώσης Φυτών για να αναγνωρίσει αν είναι φαγώσιμα ή δηλητηριώδη. Ο Ραψωδός γνωρίζει πως τα μανιτάρια είναι δηλητηριώδη. Επειδή υπάρχει πιθανότητα ο παίκτης να μην αναγνωρίσει τον κίνδυνο (αν θα φέρει **Απόλυτη αποτυχία** στη ζαριά του), ο Ραψωδός ρίχνει ο ίδιος κρυφά τη ζαριά για λογαριασμό του παίκτη, κι ύστερα του αποκαλύπτει με ειλικρίνεια αυτό που ο παίκτης *νομίζει* για σωστό, σύμφωνα με τη ζαριά. Αν η ζαριά είναι πετυχημένη, οφείλει να του αποκαλύψει πως ο

ήρωάς του αναγνωρίζει ότι τα μανιτάρια είναι δηλητηριώδη και επικίνδυνα. Αν η ζαριά αποτύχει, του λέει απλώς πως δεν αναγνωρίζει το είδος των μανιταριών. Στην περίπτωση, όμως, που η ζαριά του είναι μια **Απόλυτη αποτυχία**, ο ήρωας όχι μόνο δεν αναγνωρίζει τον κίνδυνο, αλλά θεωρεί και τα μανιτάρια φαγώσιμα, κι αυτήν ακριβώς την παρεξηγημένη εντύπωση οφείλει να μεταφέρει στον παίκτη ο Ραψωδός. Αν τη ζαριά την έριχνε ο παίκτης, κι έβλεπε την **Απόλυτη αποτυχία** του, ο ήρωάς του ασφαλώς δε θα έτρωγε ποτέ τα μανιτάρια, ακόμα κι αν ο Ραψωδός τον διαβεβαίωνε πως σύμφωνα με τη ζαριά του ο ήρωάς του θεωρεί τα μανιτάρια ακίνδυνα. Με την κρυφή ζαριά, όμως, το στοιχείο της αβεβαιότητας και του κινδύνου δίνει μια άλλη γεύση στο παιχνίδι. Ο παίκτης θα πρέπει να ξέρει από την αρχή πως υπάρχουν κάποιες μικρές πιθανότητες να κάνει εντελώς λανθασμένη εκτίμηση, χωρίς να το γνωρίζει.

Εξυπακούεται πως μια τέτοια σχέση απαιτεί την απόλυτη εμπιστοσύνη των παικτών προς τον Ραψωδό, ο οποίος σε καμιά περίπτωση δε θα πρέπει να παραλλάσσει το αποτέλεσμα της κρυφής ζαριάς (τουλάχιστον εις βάρος των παικτών!) γι' αυτό και ο Ραψωδός θα πρέπει να έχει ξεκαθαρίσει στους παίκτες από την αρχή του έπους ποια τακτική σκοπεύει να ακολουθήσει στο παιχνίδι.

ΧΡΗΣΗ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΧΩΡΙΣ ΖΑΡΙΑ

Σε παρόμοια παιχνίδια ρόλων του εξωτερικού που χρησιμοποιούν το σύστημα των δεξιοτήτων, ένας έμπειρος κι ένας άπειρος χαρακτήρας μπορούν να πετύχουν το ίδιο ακριβώς αποτέλεσμα, μόνο που έχουν περισσότερες ή λιγότερες πιθανότητες στη ζαριά τους. Τα ΖΩΝΤΑΝΑ ΕΠΗ προσπαθούν να διορθώσουν αυτή την όχι και τόσο ρεαλιστική προσέγγιση. Όπως θα δείτε στην παρουσίαση της κάθε δεξιότητας, η μεγαλύτερη εμπειρία ή γνώση σε μια δεξιότητα (που αντικατοπτρίζεται από το μεγαλύτερο εκατοστιαίο ποσοστό του χαρακτήρα σ' αυτή τη δεξιότητα) αντιπροσωπεύει πολύ περισσότερα πράγματα από όσα απλώς ο διπλασιασμός ή ο τριπλασιασμός των πιθανοτήτων να πετύχει κανείς το ίδιο πράγμα.

Στις δεξιότητες του σώματος, και εν μέρει σ' εκείνες των αισθήσεων και της υπαίθρου, οι χαρακτήρες με τα μεγαλύτερα εκατοστιαία ποσοστά έχουν περισσότερες πιθανότητες να πετύχουν ένα εξαιρετικά καλό αποτέλεσμα χωρίς να σημειώσουν με τη ζαριά τους **Απόλυτη επιτυχία**. Για παράδειγμα, ένας χαρακτήρας με ικανότητα 30% στο άλμα, όσο πετυχημένη ζαριά κι αν φέρει, σε καμιά περίπτωση δε θα μπορέσει να ξεπεράσει τα επτά περίπου μέτρα στο άλμα εις μήκος. Αντίθετα, οι κανόνες επιτρέπουν σ' έναν άλτη με ικανότητα 90%, να επιχειρήσει ακόμα κι ένα σημερινό παγκόσμιο ρεκόρ! Με τα άλλα συστήματα παιχνιδιών, απλώς ο δεύτερος χαρακτήρας του πιο πάνω παραδείγματος θα είχε απλώς τριπλάσιες πιθανότητες να πετύχει ό,τι ακριβώς και ο πρώτος, δηλαδή ένα άλμα σε μήκος τριπλάσιο από το ύψος του, ή κάτι παρόμοιο. Ίσως με το σύστημα των ΖΩΝΤΑΝΩΝ ΕΠΩΝ να χρειάζονται κάπως περισσότεροι υπολογισμοί, αλλά νομίζω πως το ρεαλιστικό αποτέλεσμα αξίζει τον κόπο.

Στις δεξιότητες οι οποίες απαιτούν εκμάθηση συγκεκριμένων γνώσεων, όπως οι περισσότερες δεξιότητες γνώσης και υπαίθρου, τα πράγματα είναι πιο απλά. Στους κανόνες για κάθε τέτοια δεξιότητα υπάρχει ένας πίνακας ο οποίος παρουσιάζει ενδεικτικά το τι μπορεί να κατορθώσει ένας χαρακτήρας με το συγκεκριμένο επίπεδο ικανότητας. Στις περισσότερες περιπτώσεις αρκεί και μόνον η γνώση της ικανότητας σε κάποιο επίπεδο για να μπορεί ο χαρακτήρας να πετύχει ή να γνωρίζει αυτομάτως τα όσα αναφέρονται σε όλα τα μικρότερα επίπεδα. Για παράδειγμα, η δεξιότητα Γνώση ανθρώπων στο 37% επιτρέπει σ' ένα χαρακτήρα να γνωρίζει αυτομάτως τα κυριότερα ήθη και έθιμα της ιδιαίτερης πατρίδας του, τους βασικούς θεολογικούς και κοσμογονικούς μύθους, καθώς και τα σημαντικότερα γένη της πόλης του. Ωστόσο, για κάποια από τα λιγότερο γνωστά έθιμα, ο Ραψωδός μπορεί να τον υποχρεώσει να ρίξει τα ζάρι, και να τα «θυμηθεί» μόνον αν φέρει στο ζάρι αριθμό μικρότερο από το ποσοστό του (37%). Όσο πετυχημένη, όμως, κι αν είναι η ζαριά ενός τέτοιου ήρωα, είναι αδύνατον να γνωρίζει τις γνώσεις που αναφέρονται σε ανώτερα επίπεδα της δεξιότητας αυτής, όπως, για παράδειγμα, τις περί κοσμογονίας παραδόσεις κάποιων άλλων λαών.

Έτσι, σε όλες αυτές τις περιπτώσεις δεξιοτήτων γνώσεων, ο παίκτης έχει τις ακόλουθες επιλογές:

α) Μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτομάτως τη γνώση του στα κατώτερα από το δικό του επίπεδα.
β) Ρίχνει το ζάρι για να πετύχει ή να αποτύχει στις γνώσεις που αφορούν το δικό του επίπεδο.
γ) Αδυνατεί εντελώς να επιτύχει όσα αναφέρονται στα μεγαλύτερα από το δικό του επίπεδα.

Μ' αυτόν τον τρόπο αποφεύγεται και το εντελώς εξωπραγματικό φαινόμενο, ένας παίκτης με 15% ικανότητα σε κάποια δεξιότητα να μπορεί να γνωρίζει απίθανα δύσκολες γνώσεις μόνο και μόνο επειδή έφερε μια τυχερή ζαριά, ενώ ένας χαρακτήρας με 90% ικανότητα να μην αναγνωρίζει εξαιτίας μιας άτυχης ζαριάς κάτι που θα μπορούσε να γνωρίζει κι ο πιο απλός άνθρωπος. Οι δεξιότητες που χρησιμοποιούνται στο παιχνί-

δι αναφέρονται πιο κάτω, χωρισμένες σε βασικές κατηγορίες. Οι μόνες που δεν εμπεριέχονται είναι οι δεξιότητες της μάχης, στις οποίες αφιερώνεται ξεχωριστό κεφάλαιο. Ο Ραψωδός θα πρέπει να έχει υπόψη του πως οι δεξιότητες που αναφέρονται πιο κάτω δεν είναι περιοριστικές. Γνωρίζοντας τη βασική συλλογιστική τους, μπορεί να δημιουργήσει ο ίδιος καινούριες, ή ακόμα και να επιτρέψει στους παίκτες να δημιουργήσουν καινούριες για τους ήρωές τους, αρκεί αυτές να μη διασπούν την εσωτερική συνοχή του παιχνιδιού.

Ακολουθούν οι κανόνες για όλες τις δεξιότητες αναλυτικά:

☑ **(Προσοχή:** Σε πολλές δεξιότητες, θα βρείτε με έντονα γράμματα έναν **Κανόνα για νέους παίκτες**. Μέχρι να εξοικειωθούν με το παιχνίδι, οι Παίκτες και ο Ραψωδός μπορούν να χρησιμοποιούν αυτούς τους απλούστερους κανόνες στη θέση των πιο περίπλοκων).

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΑΙΣΘΗΣΕΩΝ

Οι δεξιότητες των αισθήσεων στηρίζονται κυρίως στην οξύτητα κάποιας από τις πέντε αισθήσεις. Κυριότερο πλεονέκτημα: Μεγάλη ΑΝΤ (Η οποία καθρεφτίζει τη γενική κατάσταση του οργανισμού, άρα και των αισθήσεων).

Εντοπισμός

● **(Βασικό ποσοστό επιτυχίας ΑΝΤ x2+ ΕΞΥ%)**

Η δεξιότητα αυτή καθρεφτίζει την ικανότητα ενός ατόμου να αντιλαμβάνεται με την όραση αλλαγές σ' ένα ήδη γνωστό περιβάλλον (π.χ. μια ύποπτη κίνηση μπροστά από τα τείχη της πόλης) ή να εντοπίσει κάτι κρυμμένο (π.χ. μια κρυμμένη πόρτα στον τοίχο του παλατιού). Αν με τον Εντοπισμό ο χρήστης προσπαθεί να βρει ένα πρόσωπο που χρησιμοποιεί τη δεξιότητα της Παραλλαγής, θα πρέπει να αφαιρέσει το ποσοστό ικανότητας του χρήστη της Παραλλαγής από τη ζαριά του, πριν ο Ραψωδός τού επιβάλλει οποιαδήποτε άλλη τυχόν ποινή – κάτι ακριβώς ανάλογο μ' αυτό που συμβαίνει με την Οξύτητα ακοής και την Αθόρυβη κίνηση (βλ. Οξύτητα ακοής). Και πάλι, όπως και στην περίπτωση χρήσης της Οξύτητας ακοής, ίσως ο Ραψωδός χρειάζεται να ρίξει τη ζαριά για λογαριασμό του παίκτη χωρίς να την αποκαλύψει, ώστε ο ήρωας να μην είναι σίγουρος αν αυτό που νομίζει πως είδε είναι πράγματι αυτό που γυρεύει. Μην ξεχνάτε, πως σε περίπτωση **Απόλυτης αποτυχίας** ο ήρωας δεν αποτυγχάνει απλώς να εντοπίσει αυτό που γυρεύει, αλλά μπορεί να νομίζει πως βλέπει και κάτι διαφορετικό (π.χ. να νομίζει πως εντόπισε το αγριογούρουνο που κυνηγάει, ενώ η σκιά που βλέπει πίσω από τα δέντρα να ανήκει στο φίλο του!)

Στην περίπτωση ανοιχτού χώρου, ο χρήστης του Εντοπισμού χρειάζεται δέκα περίπου δευτερόλεπτα (ένα γύρο μάχης) για να ελέγξει ικανοποιητικά μια περιοχή ενός τετάρτου του κύκλου, και το ποσοστό της δεξιότητάς του μειώνεται στο μισό για κάθε επιπλέον τεταρτημόριο που επιχειρεί να ελέγξει μέσα στον ίδιο γύρο μάχης.

☑ ΚΑΝΟΝΑΣ ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ

Με μια πετυχημένη ζαριά στη δεξιότητα Εντοπισμού, ο ήρωας μπορεί να εντοπίσει κάτι κρυμμένο, μικροσκοπικό ή απόμακρο, που δε θα έβλεπε ένας άνθρωπος με μια συνηθισμένη πρώτη ματιά.

Οξύτητα ακοής

● **(Βασικό ποσοστό επιτυχίας ΑΝΤ x2 +ΕΞΥ%)**

Η δεξιότητα αυτή καθρεφτίζει την ικανότητα ενός ατόμου να αντιλαμβάνεται ήχους τους οποίους κανονικά δε θα άκουγε αν δεν έδινε προσοχή, ή να συλλαμβάνει, να ξεχωρίζει και να ερμηνεύει κάποιους ήχους μέσα από ένα σύνολο άλλων που δεν έχουν σημασία. Για παράδειγμα, ο ήρωας μπορεί να χρησιμοποιήσει την οξύτητα ακοής για να κρυφακούσει τη συνομιλία πίσω από μια κλειστή πόρτα, ή για αντιληφθεί τις πατημασιές του πληρωμένου δολοφόνου που έρχεται μέσα στη νύχτα για να τον σκοτώσει. Στην τελευταία περίπτωση, όπως και σε κάθε περίπτωση που κάποιος προσπαθεί να μην ακουστεί από κάποιον άλλον, το ποσοστό δεξιότητας του κινούμενου στην Αθόρυβη κίνηση (δείτε συγκεκριμένη δεξιότητα Υπαίθρου) θα πρέπει να αφαιρείται από το ποσοστό δεξιότητας εκείνου που προσπαθεί να ακούσει, πριν ο τελευταίος ρίξει τη ζαριά. Π.χ. Ο Θρασύβουλος έχει δεξιότητα στην Αθόρυβη κίνηση 40% και προσπαθεί να πλησιάσει ένα φρουρό ο οποίος έχει ποσοστό Οξύτητας ακοής 60%. Αν ο φρουρός βρίσκεται σε εγρήγορση έχει μόνο (60-40)=20% πιθανότητες να αντιληφθεί τον Θρασύβουλο. Ο Ραψωδός μπορεί να επιβάλει και άλλου είδους ποινές στο ποσοστό της ζαριάς, ανάλογα με τις καιρικές συνθήκες, το πάχος του τοίχου ή της πόρτας πίσω από την οποία προσπαθεί ο ήρωας να αφουγκραστεί, κ.λπ.

Σε περίπτωση **Απόλυτης αποτυχίας**, ο χρήστης της ικανότητας αντιλαμβάνεται κάτι εντελώς διαφορετικό από κείνο που κανονικά θα έπρεπε ν' ακούσει.

Ο Ραψωδός θα πρέπει να κρίνει, ανάλογα με την περίπτωση, πόσες φορές ο χρήστης της δεξιότητας έχει το δικαίωμα να προσπαθήσει να αφουγκραστεί, και τι μπορεί να ακούσει με την κάθε ζαριά. Θα πρέπει πάντως να έχει υπόψη του:

• α) Πως σε πολλές περιπτώσεις θα πρέπει ο ίδιος να ρίξει τη ζαριά κρυφά από τους παίκτες, ώστε ο παίκτης που χρησιμοποιεί τη δεξιότητα να μην είναι σίγουρος αν τα όσα άκουσε ο ήρωάς του ήταν πραγματικά ή δημιουργήματα της φαντασίας του (ειδικά αν υπάρχει περίπτωση παρεξηγήσεων των ακουσμάτων, όπως στην περίπτωση του κρυφακούσματος μιας συνομιλίας).

• β) Ότι σε περίπτωση κρυφακούσματος μιας συνομιλίας, η ζαριά Οξύτητας ακοής του ήρωα δεν μπορεί ποτέ να ξεπερνά το ποσοστό γνώσης του στη συγκεκριμένη γλώσσα. Π.χ. ο Αριστόβουλος προσπαθεί να κρυφακούσει τι λένε δυο Λύδιοι συνωμότες πίσω από μια πόρτα. Έχει ικανότητα Οξύτητας ακοής 65%, αλλά γνώση Λυδικών μόνο 40%. Οι πιθανότητες επιτυχίες του περιορίζονται αυτομάτως στο 40%, πριν επιβληθεί οποιαδήποτε άλλη τυχόν ποινή από τον Ραψωδό.

☑ ΚΑΝΟΝΑΣ ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ

Με μια πετυχημένη ζαριά στη δεξιότητα της Οξύτητας ακοής, ο ήρωας καταφέρνει να ακούσει αδύναμους ήχους που έρχονται από μακριά ή πίσω από πόρτες, καθώς και να ξεχωρίσει κάποιους συγκεκριμένους ήχους ανάμεσα σε μια πληθώρα άλλων (όπως της πατημασιές ενός ζώου μέσα σε ένα δάσος).

• ΑΛΛΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΑΙΣΘΗΣΕΩΝ
(προαιρετικές)

Ο Ραψωδός μπορεί, αν θέλει, να δημιουργήσει δεξιότητες και για τις άλλες αισθήσεις (Γεύση, Όσφρηση και Αφή) αν και σπάνια θα χρειαστεί να χρησιμοποιηθούν. Μια υψηλή ικανότητα Γεύσης, για παράδειγμα, θα μπορούσε να επιτρέψει στο ήρωα τον εντοπισμό δηλητηρίου στο ποτό του, ή μια υψηλή ικανότητα Όσφρησης την παρουσία ενός επικίνδυνου ζώου στην περιοχή.

Στο κεφάλαιο των Ζώων και τεράτων θα βρείτε πολλά πλάσματα με τη δεξιότητα της Όσφρησης. Η πετυχημένη χρήση αυτής της δεξιότητας επιτρέπει στο ζώο να μυριστεί έναν παρείσακτο σε μια ακτίνα μήκους 5 μέτρων για κάθε 1% στη ζαριά μικρότερο από το βασικό ποσοστό του στην Όσφρηση. Για παράδειγμα, ένας σκύλος με όσφρηση 80% για τον οποίο ο Ραψωδός φέρνει ζαριά Όσφρησης 56 μπορεί να μυρίσει έναν παρείσακτο σε ακτίνα (80-56= 24) x5 = 120 μέτρων.

Αν ο κυνηγός πλησιάζει κόντρα στον άνεμο (αν φυσάει) η ικανότητα όσφρησης του θύματος μειώνεται κατά 60% έως 100%, ανάλογα με την ένταση του ανέμου.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΓΝΩΣΗΣ

Οι δεξιότητες αυτές δεν αποκτούνται τόσο με την πείρα όσο με την εκμάθηση, και βασίζονται στην ικανότητα του ήρωα να απομνημονεύσει συγκεκριμένες γνώσεις. Ο ήρωας που ξεκινάει με αυτές υποτίθεται πως τις έχει διδαχθεί κοντά σ' έναν έμπειρο δάσκαλο, ο οποίος του μετέδωσε μερικές από τις γνώσεις του (συνήθως, ο δάσκαλος αυτός είναι ο ίδιος ο πατέρας του). Ωστόσο, στα ανώτερα ποσοστά των δεξιοτήτων γνώσης ο παίκτης μπορεί να φτάσει μόνο μέσα από την προσωπική έρευνα και αναζήτηση (δείτε κανόνες απόκτησης εμπειρίας στο κεφάλαιο «Γενικοί Κανόνες παιχνιδιού»). Μια πετυχημένη χρήση αυτών των δεξιοτήτων συνήθως δε δίνει το δικαίωμα για ζαριά εμπειρίας (δείτε κεφάλαιο «Γενικοί Κανόνες παιχνιδιού»), αφού η πετυχημένη εφαρμογή της γνώσης δεν αυξάνει απαραίτητα την ίδια τη γνώση στο συγκεκριμένο τομέα. Π.χ. αν κάποιος αναγνωρίσει με επιτυχία το γενάρχη του γειτονικού γένους δε σημαίνει πως μπορεί να προσπαθήσει να αυξήσει την ικανότητά του στη Γνώση ανθρώπων, ώστε την επόμενη φορά να μπορεί να γνωρίζει τα έθιμα της Κρήτης, χωρίς να τα έχει διδαχθεί!

Ανάγνωση/Γραφή γλώσσας (ελληνικών)
• Βασικό ποσοστό επιτυχίας 0%

Τα ελληνικά της ομηρικής εποχής είναι μια δύσκολη γλώσσα που ελάχιστοι άνθρωποι της εποχής τους ξέρουν να διαβάσουν και να γράψουν. Συνήθως χρησιμεύει στη λογιστική καταγραφή των υπαρχόντων ενός μεγάλου άρχοντα, αλλά δεν είναι άγνωστη η χρήση της και για τη μεταφορά μηνυμάτων, η οποία μάλιστα πολλές φορές γίνεται ανοιχτά, χωρίς καμιά προφύλαξη, αφού είναι εντελώς απίθανο ο αγγελιαφόρος που μεταφέρει την επιστολή να μπορεί να διαβάσει το περιεχόμενό της.

Όσο πιο αυξημένο είναι το ποσοστό τόσο πιο διευρυμένη είναι η γνώση. Ο παρακάτω πίνακας δεν πρέπει να θεωρηθεί κανόνας αλλά απλώς γενικός οδηγός. Όποιος διαθέτει μεγαλύτερο ποσοστό εξυπακούεται πως διαθέτει και τις γνώσεις των μικρότερων ποσοστών.

01%-30%	Ο ήρωας ξέρει να γράφει και να διαβάζει ελάχιστες λέξεις, ως επί το πλείστον αριθμούς και είδη εμπορευμάτων, αλλά δεν μπορεί να μεταδώσει ή να αναγνωρίσει πιο περίπλοκες φράσεις.
31%-60%	Ο ήρωας ξέρει πώς γράφονται αρκετές λέξεις της καθημερινής ζωής, και πώς διαβάζονται ακόμα περισσότερες. Με λίγη προσπάθεια, μπορεί να γράψει ένα κατανοητό γράμμα.
61%-80%	Ο ήρωας μπορεί να διαβάσει σχεδόν όλο το βασικό λεξιλόγιο της εποχής του. Μπορεί να εκφραστεί άνετα με το γραπτό λόγο, αν και αναπόφευκτα θα κάνει κάποια μικρά λάθη, μάλλον αισθητικής παρά ουσιαστικά.
81%-00%	Ο ήρωας ξέρει τέλεια τη γλώσσα της εποχής του και μπορεί να εκφράσει όλες τις αφηρημένες έννοιες, δημιουργώντας ακόμα και καινούριες λέξεις, αν δεν υπάρχουν ήδη κάποιες για να τον εξυπηρετήσουν.

Τα παραπάνω ισχύουν, ασφαλώς, και για τη γνώση ανάγνωσης/γραφής οποιασδήποτε άλλης γλώσσας σε γραπτή μορφή.

Γνώση ανθρώπων

● **Βασικό ποσοστό ΕΞΥ%**

Η δεξιότητα αυτή συνδυάζει μια «πρωτόγονη ψυχολογία» με μια γνώση των ηθών και των εθίμων, καταρχάς των ελληνικών και, κατά δεύτερο λόγο, των ξένων. Όποιος χρησιμοποιήσει σωστά αυτή τη δεξιότητα μπορεί να «ψυχολογήσει» τον άνθρωπο ή το λαό που συναντάει για πρώτη φορά, να διακρίνει τις ευαισθησίες του ή τις δεισιδαιμονίες του, να «θυμηθεί» κάποια ξεχασμένη γνώση που μπορεί να τον βοηθήσει στην αποστολή του. Όσο πιο αυξημένο είναι το ποσοστό τόσο πιο διευρυμένη είναι η γνώση. Ο παρακάτω πίνακας δεν πρέπει να θεωρηθεί κανόνας αλλά απλώς γενικός οδηγός, και αναφέρεται μόνο σε Έλληνες ήρωες. Όποιος διαθέτει κάποιο ποσοστό εξυπακούεται πως διαθέτει αυτομάτως και τις γνώσεις των μικρότερων ποσοστών.

01%-30%	Βασικές γνώσεις πάνω στα ήθη και στα έθιμα της ιδιαίτερης πατρίδας. Γενεαλογία των πιο γνωστών οικογενειών. Βασική θεολογία-κοσμογονία.
31%-60%	Μισοξεχασμένα ήθη και έθιμα της ιδιαίτερης πατρίδας, γνωστά ήθη και έθιμα των γειτονικών περιοχών. Γενεαλογία των περισσότερων τοπικών οικογενειών. Λεπτομερής θεογονία-κοσμογονία. Ο ήρωας μπορεί να αναγνωρίσει το βασικό χαρακτήρα ενός ανθρώπου που έχει πρόσφατα γνωρίσει, αν εκείνος δεν ρίξει σε 1Ζ100 αριθμό μικρότερο από την ΕΞΥ του Χ5.
61%-90%	Ήθη και έθιμα όλου του ελληνικού χώρου. Διαφορές πίστης και λατρείας κατά περιοχή. Ο ήρωας μπορεί να διακρίνει αν ο συνομιλητής του λέει αλήθεια ή ψέματα, αν εκείνος δεν ρίξει σε 1Ζ100 αριθμό μικρότερο από την ΕΞΥ Χ4.
91%-00%	Ήθη, έθιμα και βασικές κοσμογονίες-θεολογίες άλλων λαών. Ο ήρωας μπορεί να «διαβάσει» σαν ανοιχτό γράμμα το χαρακτήρα και την προσωπικότητα του συνομιλητή του, αν εκείνος δεν ρίξει σε 1Ζ100 αριθμό μικρότερο από την ΕΞΥ Χ3.

Γνώση ζώων

● **Βασικό ποσοστό ΕΞΥ: 2%**

Στη δεξιότητα αυτή περιλαμβάνεται η γνώση περί των ζωικών ειδών και των συνηθειών τους, αλλά και (στα ανώτερα επίπεδά της) μια έκτη αίσθηση που βοηθά να υπάρξει μιας μορφής επικοινωνία μαζί τους. Όσο πιο αυξημένο είναι το ποσοστό τόσο πιο διευρυμένη είναι η γνώση. Ο παρακάτω πίνακας δεν πρέπει να θεωρηθεί κανόνας αλλά απλώς γενικός οδηγός. Όποιος διαθέτει κάποιο ποσοστό εξυπακούεται πως διαθέτει αυτομάτως και τις γνώσεις των μικρότερων ποσοστών.

01%-30%	Γνώση της συμπεριφοράς των κυριότερων οικόσιτων και άγριων ζώων.
31%-60%	Γνώση της συμπεριφοράς λιγότερο γνωστών ζώων, ικανότητα εκτροφής οικόσιτων ζώων και εξημέρωσης ορισμένων άγριων.
61%-90%	Βασικές γνώσεις κτηνιατρικής, ικανότητα εκπαίδευσης ζώων (άλογα, σκύλοι κ.λπ.)
91%-00%	Απόλυτη κατανόηση της ψυχολογίας των ζώων, γνώση φαρμακευτικών βοτάνων για ζώα, ικανότητα εκτροφής και εκπαίδευσης ανώτερου επιπέδου.

Γνώση ορυκτών

● **Βασικό ποσοστό επιτυχίας ΕΞΥ:3%**

Στη δεξιότητα αυτή περιλαμβάνεται η γνώση των ορυκτών ειδών και (στο ανώτερο επίπεδο) η ικανότητα εξόρυξης και εκμετάλλευσής τους. Όσο πιο αυξημένο είναι το ποσοστό τόσο πιο διευρυμένη είναι η γνώση. Ο παρακάτω πίνακας δεν πρέπει να θεωρηθεί κανόνας αλλά απλώς γενικός οδηγός. Όποιος διαθέτει κάποιο ποσοστό εξυπακούεται πως διαθέτει αυτομάτως και τις γνώσεις των μικρότερων ποσοστών.

01%-30%	Βασικές γνώσεις αναγνώρισης μετάλλων και λοιπών ορυκτών, καθώς και της γονιμότητας ή μη του εδάφους.
31%-60%	Αυξημένες γνώσεις αναγνώρισης μετάλλων και λοιπών ορυκτών στη φυσική τους κατάσταση. Βασικές γνώσεις εξό-

	ρυξης και εκμετάλλευσης των πιο «εύκολων» ορυκτών (χαλκός, χρυσός, άργυρος). Γνώση λίπανσης του εδάφους.
61%-90%	Αυξημένες γνώσεις εξόρυξης και εκμετάλλευσης ορυκτών, δημιουργία και διαχείριση ορυχείου.
91%-00%	Εντοπισμός κοιτασμάτων χρυσού, αργύρου, σιδηρομεταλλεύματος, και πολύτιμων λίθων. Ικανότητα να διακρίνει κανείς τα αυθεντικά πολύτιμα μέταλλα και τους πολύτιμους λίθους.

Γνώση φαινομένων

● **Βασικό ποσοστό επιτυχίας ΕΞΥ%**

Η δεξιότητα αυτή επιτρέπει στον ήρωα να γνωρίζει κάποια πράγματα για το φυσικό κόσμο γύρω του, όπως είναι η ακολουθία των εποχών του χρόνου, τα μετεωρολογικά φαινόμενα, οι γεωγραφικές ιδιαιτερότητες ενός τόπου, και, στα πιο προχωρημένα επίπεδα, να διαθέτει γνώσεις πρωτόγονης αστρονομίας.

Όσο πιο αυξημένο είναι το ποσοστό τόσο πιο διευρυμένη είναι η γνώση. Ο παρακάτω πίνακας δεν πρέπει να θεωρηθεί κανόνας αλλά απλώς γενικός οδηγός. Όποιος διαθέτει κάποιο ποσοστό εξυπακούεται πως διαθέτει αυτομάτως και τις γνώσεις των μικρότερων ποσοστών.

01%-30%	Βασικές γνώσεις πάνω στην ακολουθία των εποχών και τη διάρκεια των καιρικών φαινομένων, βασική γνώση ενός υποτυπώδους σεληνιακού ημερολογίου.
31%-60%	Αυξημένες γνώσεις σχετικά με την έλευση και τη διάρκεια των εποχών, πρόβλεψη του καιρού της επόμενης ημέρας. Αναγνώριση βασικών αστερισμών του ουρανού.
61%-90%	Πρόβλεψη του καιρού της μεθεπόμενης μέρας. Γνώσεις αποδημιών πουλιών και ζώων, γνώση εύρεσης νερού κάτω από δύσκολες συνθήκες, γνώση όλων των μεγάλων αστερισμών.
91%-00%	Γνώση ακριβούς μέτρησης του χρόνου, γνώσεις αστρονομίας και φαινομένων εκλείψεων ηλίου και σελήνης.

Γνώση φυτών

● **Βασικό ποσοστό επιτυχίας ΕΞΥ:2 %**

Στη δεξιότητα αυτή περιλαμβάνεται η γνώση των φυτικών ειδών και (στο ανώτερο επίπεδο) γνώσεις συλλογής βοτάνων και παρασκευής φαρμακευτικών ουσιών. Όσο πιο αυξημένο είναι το ποσοστό, τόσο πιο διευρυμένη είναι η γνώση. Ο παρακάτω πίνακας δεν πρέπει να θεωρηθεί κανόνας αλλά απλώς γενικός οδηγός. Όποιος διαθέτει κάποιο ποσοστό εξυπακούεται πως διαθέτει αυτομάτως και τις γνώσεις των μικρότερων ποσοστών.

01%-30%	Βασικές γνώσεις καλλιέργειας γνωστών εδώδιμων φυτών (λαχανικών, δημητριακών, κ.λπ.) Αναγνώριση βασικών άγριων φυτών.
31%-60%	*Για αγρότες*: Γνώση καλλιέργειας λιγότερο γνωστών φυτών ή/και αυξημένες γνώσεις γεωργίας. *Για θεραπευτές*: Γνώση των περισσότερων άγριων δέντρων και φυτών.
61%-90%	*Για αγρότες*: Ικανότητα για αυξημένη γεωργική παραγωγή (+30% στην ποσότητα της σοδειάς). Γνώση βρώσιμων και δηλητηριωδών άγριων φυτών. *Για θεραπευτές*: Βασικές γνώσεις βοτανοθεραπείας αλλά και παρασκευής δηλητηρίων.
91%-00%	*Για αγρότες*: Έκτη αίσθηση, κάτι σαν «επικοινωνία» με τα φυτά. *Για θεραπευτές*: προχωρημένες γνώσεις συλλογής βοτάνων και παρασκευής φαρμακευτικών ουσιών και δηλητηρίων.

Θεραπευτική

● **Βασικό ποσοστό επιτυχίας 0%**

Δείτε παράγραφο Ασθένειες καθώς και Ανάκτηση Πόντων Ζωής στους «Γενικούς Κανόνες του παιχνιδιού».

Μαντεία

● **Βασικό ποσοστό επιτυχίας 0%**

Η μαντεία είναι ευρύτατα διαδεδομένη στην ομηρική Ελλάδα. Πρόκειται για ικανότητα η οποία, τουλάχιστον στο ξεκίνημά της, είναι χάρισμα και όχι κάτι που διδάσκεται. Οι Έλληνες διακρίνουν δύο είδη μαντείας: την άτεχνη και την έντεχνη.

Α. Άτεχνη μαντεία

Ο κάθε ήρωας ή τρίτο πρόσωπο του έπους μπορούν να γίνουν δέκτες ενός υπερφυσικού μηνύματος που να αποκαλύπτει τη θέληση των θεών, κάποιο γεγονός του παρελθόντος ή του παρόντος, ακόμα και κάποια εικόνα του μέλλοντος. Το μήνυμα αυτό έρχεται συνήθως με τη μορφή ονείρου, και αποκαλύπτεται σε ήρωες οι οποίοι διαθέτουν ΕΞΥ ή ΘΕΛ τουλάχιστον 15. Ο Ραψωδός μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτό το είδος της «αυθόρμητης» μαντείας για τις ανάγκες της περιπέτειας, δίνοντας στους παίκτες απαραίτητα στοιχεία για την εξέλιξη της ιστορίας.

Β. Έντεχνη μαντεία

Η μαντεία αυτή ουσιαστικά διδάσκεται, αν και συνήθως ως μαθητής απαιτείται ένας άνθρωπος με ξεχωριστές ιδιότητες, με φυσικά ψυχικά χαρίσματα, ευλογημένος από τους θεούς στη γέννησή του ή αργότερα, σε κάποια κρίσιμη καμπή της ζωής του, συνήθως μετά από κάποιο σοβαρό ατύχημα ή την απώλεια κάποιας από τις πέντε

αισθήσεις του. Ο Ραψωδός μπορεί, αν θέλει, να δώσει τέτοια υπερφυσικά χαρίσματα σε κάποιον από τους ήρωες που έχει τραυματιστεί τόσο σοβαρά σε κάποια μάχη, ώστε οι μόνιμες κακώσεις που του άφησαν τα τραύματά του δεν του επιτρέπουν πια να είναι πολεμιστής (πάντα, βέβαια, με τη σύμφωνη γνώμη του παίκτη, ο οποίος ίσως προτιμά να συνεχίσει το παιχνίδι μ' έναν καινούριο ήρωα).

Οι μάντεις, λοιπόν, αποτελούν στην ομηρική κοινωνία μια ξεχωριστή τάξη ανθρώπων, και έχουν επίσης την ονομασία «ιατροί». Πέρα από τις γνώσεις τους σε βασικές δεξιότητες όπως η Γνώση ανθρώπων, Γνώση ζώων και Γνώση φαινομένων, που διδάσκονται χάρη στο επάγγελμά τους και στις περιπλανήσεις τους, οι ήρωες-μάντεις έχουν ειδικευτεί και σε κάποιες συγκεκριμένες μεθόδους της μαντικής τέχνης. Ο κάθε μάντης ρίχνει 1 Ζ4 και επιλέγει από τον παρακάτω πίνακα ισάριθμα είδη μαντικής τέχνης τα οποία γνωρίζει:

1. *Οιωνοσκοπία*: Ο μάντης ερμηνεύει γεγονότα που έγιναν, γίνονται ή πρόκειται να γίνουν, παρατηρώντας τα ουράνια φαινόμενα, όπως: ανέμους, αστραπές, βροχή, πέταγμα πουλιών, καθώς και διάφορους θορύβους από το περιβάλλον του.
2. *Καπνομαντεία*: Ο μάντης ερμηνεύει γεγονότα που έγιναν, γίνονται ή πρόκειται να γίνουν, παρατηρώντας την κατεύθυνση, τη μορφή και τις κινήσεις του καπνού μιας φωτιάς.
3. *Εμπυρομαντεία*: Ο μάντης ερμηνεύει γεγονότα που έγιναν, γίνονται ή πρόκειται να γίνουν, παρατηρώντας τη συμπεριφορά των φλογών μιας φωτιάς.
4. *Υδρομαντεία*: Ο μάντης χρησιμοποιεί ως μέσο της τέχνης του το νερό, προπαντός το τρεχούμενο, παρατηρώντας τον τρόπο ροής του, ακούγοντας τους ήχους του, ή υπολογίζοντας το χρόνο που απαιτείται για να βυθιστεί σ' αυτό ένα ελαφρύ αντικείμενο.
5. *Ιεροσκοπία*: Ο μάντης ερμηνεύει γεγονότα που έγιναν, γίνονται ή πρόκειται να γίνουν, παρατηρώντας τα σπλάχνα ενός θυσιασμένου ζώου.
6. *Ονειρομαντεία*: Ο μάντης ανακαλύπτει γεγονότα του παρελθόντος, του παρόντος και του μέλλοντος μέσα από την ερμηνεία των ονείρων, συνήθως του ίδιου αλλά και τρίτων προσώπων.

Όλες οι προαναφερθείσες μέθοδοι, και πολλές ακόμα που δεν αναφέρονται, αποτελούν απλά εργαλεία για το μάντη, για την ικανότητα του οποίου το μεγαλύτερο ρόλο παίζει το φυσικό του χάρισμα. Παρ' όλα αυτά, η ικανότητα του κάθε μάντη διαφέρει (αρχικά τουλάχιστον) ως προς το κάθε είδος μαντείας. Ωστόσο, ακόμα κι αν η μαντική τέχνη είναι φυσικό χάρισμα, χρειάζεται εμπειρία και εξάσκηση για να αναπτυχθεί. Ένας νεαρός μάντης δεν μπορεί να αναγνωρίζει και να ερμηνεύει τα σημεία των θεών το ίδιο καλά μ' έναν έμπειρο και ηλικιωμένο. Όπως φαίνεται και από το κεφάλαιο «Η Δημιουργία των Ηρώων», ο κάθε μάντης έχει αρχικά 6Ζ10% ικανότητα μαντείας σε κάθε ένα από τα Ζ4 είδη που θα επιλέξει.

Όπως και στις άλλες δεξιότητες γνώσεις, έτσι και στη μαντεία, ο μάντης, ανάλογα με το επίπεδο της ικανότητάς του, μπορεί να γνωρίζει αυτομάτως κάποια πράγματα, να ρίχνει το ζάρι για κείνα τα οποία αρχίζει να μαθαίνει τη συγκεκριμένη στιγμή, και να αδυνατεί εντελώς να πετύχει κάποια άλλα (με εξαίρεση μια **Απόλυτη επιτυχία**, η οποία του επιτρέπει να χρησιμοποιήσει το αμέσως επόμενο σκαλί ικανότητας από κείνο στο οποίο βρίσκεται). Ο παρακάτω πίνακας είναι ενδεικτικός:

01%-30%	Ο μάντης μπορεί να αναγνωρίζει με τη βοήθεια της τέχνης του την παρουσία κάποιου υπερφυσικού όντος ή μαγικού αντικειμένου σε ακτίνα Ζ100 μέτρων, χωρίς όμως να μπορεί να αναγνωρίσει τη συγκεκριμένη ουσία του. Επίσης, μπορεί να διακρίνει φευγαλέα γεγονότα και εικόνες του παρόντος και του παρελθόντος (τα οποία όμως δεν είναι παλαιότερα των Ζ100 ωρών).
31%-60%	Ο μάντης μπορεί με τη βοήθεια της τέχνης του να διακρίνει φευγαλέες σκηνές του παρελθόντος ή του παρόντος που έχουν σχέση με ένα συγκεκριμένο ζήτημα. Επίσης, μπορεί να επικοινωνήσει τηλεπαθητικά με κάποιο άτομο σε απόσταση Ζ100 x10 μέτρων. (Αν το άτομο δεν επιθυμεί την επικοινωνία, μπορεί να σταματήσει τη «διείσδυση» του μάντη στο μυαλό του, αν φέρει σε 1Ζ100 αριθμό μικρότερο από τη ΘΕΛ x5). Ακόμα, ο μάντης έχει την ικανότητα της ψυχομετρίας, δηλαδή μπορεί να διακρίνει κάποια πράγματα για το άτομο που κρατούσε ένα αντικείμενο ή είχε βρεθεί σε ένα συγκεκριμένο χώρο, αρκεί να κρατήσει το αντικείμενο ή να βρεθεί στο συγκεκριμένο χώρο.
61%-90%	Ο μάντης μπορεί με τη βοήθεια της τέχνης του να διακρίνει φευγαλέες εικόνες του πιο πιθανού μέλλοντος (χωρίς όμως αυτό να είναι απόλυτα δεσμευτικό για τους παίκτες ή τον Ραψωδό). Επίσης, μπορεί να αναγνωρίσει τη χρήση ενός μαγικού αντικειμένου, αρκεί να το κρατήσει για λίγη ώρα στα χέρια του. Η απόσταση για την τηλεπαθητική επικοινωνία αυξάνει στα Ζ100 x100 μέτρα και η ζαριά του απρόθυμου «δέκτη» της

	επικοινωνίας μειώνεται σε αριθμό μικρότερο της ΘΕΛ Χ3.
91%-00%	Το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον δεν έχουν μυστικά για το μάντη, αλλά αυτός είναι πια υποχρεωμένος, από τους θεούς και την Ειμαρμένη, να μην τα αποκαλύπτει παρά μόνο κάτω από συγκεκριμένες συνθήκες (πάντα μετά από τη σύμφωνη γνώμη του Ραψωδού).

Απόλυτη επιτυχία στη ζαριά της μαντείας επιτρέπει στο μάντη να χρησιμοποιήσει την τέχνη του σαν να βρισκόταν ένα σκαλί ψηλότερα. Πχ., ένας μάντης με ικανότητα 23% που φέρνει 01 στη ζαριά του μπορεί να χρησιμοποιήσει τη μαντική του τέχνη σαν να είχε ικανότητα 31%-60%. **Απόλυτη αποτυχία** σκοτίζει το μυαλό του μάντη, έτσι ώστε να μην μπορεί να χρησιμοποιήσει οποιαδήποτε μαντική ικανότητα για Ζ4 ημέρες.

ΠΩΣ ΑΣΚΕΙΤΑΙ Η ΜΑΝΤΕΙΑ

Η χρήση της μαντείας αποτελεί πολύ λεπτό σημείο των **Ζωντανών Επών**, και απαιτεί μεγάλη προσοχή από τον Ραψωδό, έτσι ώστε να μην καταστρέψει τις ισορροπίες του παιχνιδιού. Γι αυτό, τόσο οι παίκτες όσο και ο Ραψωδός θα πρέπει να γνωρίζουν τα εξής:

• 1. Ο μάντης δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει τη μαντική του τέχνη (με οποιαδήποτε μορφή) περισσότερες από μία φορές τη μέρα για το ίδιο ζήτημα.

• 2. Ο μάντης θα πρέπει να έχει πρόσβαση στις προϋποθέσεις του είδους της μαντείας που θα χρησιμοποιήσει: ανοιχτό χώρο για την οιωνοσκοπία, φωτιά για την καπνομαντεία και την εμπυρομαντεία, τρεχούμενο νερό για την υδρομαντεία, ζώο θυσίας για την ιεροσκοπία, κάποιο ενδεικτικό όνειρο για την ονειρομαντεία (αυτά τα τελευταία μπορεί να τα δημιουργήσει ο ίδιος ο Ραψωδός, έτσι ώστε να ταιριάζουν στην εξέλιξη του έπους).

• 3. Η αποκάλυψη ενός συμβάντος του παρελθόντος, του παρόντος ή του μέλλοντος από ένα μάντη δεν αρκεί πάντοτε για να πείσει τους ακροατές, ιδίως αν αυτοί είναι εξαρχής επιφυλακτικοί. Σε πολλές περιπτώσεις απαιτείται τουλάχιστον μία πετυχημένη ζαριά Ρητορικής ικανότητας επιπέδου 41%-60% (ίσως και μεγαλύτερη, ανάλογα με τις αποκαλύψεις) για να πεισθεί το ακροατήριό του για την αλήθεια των λόγων του.

• 4. Ο Ραψωδός θα πρέπει να έχει υπόψη του πως, πάνω απ' όλα, προέχει η ισορροπία και η ομαλή ροή του έπους, και δεν πρέπει να αποκαλύπτει στους παίκτες, ακόμα και με την πιο πετυχημένη ζαριά μαντικής τέχνης, στοιχεία της ιστορίας τόσο ζωτικά ώστε μετά την αποκάλυψή τους η συνέχιση του έπους να μην έχει κανένα νόημα για τους ήρωες των παικτών. Αντίθετα, αν ο ήρωας κάποιου παίκτη είναι μάντης, ή αν οι ήρωες πρόκειται στο δρόμο τους να συναντήσουν κάποιο μάντη, ο Ραψωδός θα πρέπει να έχει έτοιμες ορισμένες ασαφείς ή διφορούμενες απαντήσεις (ίσως με τη μορφή στίχων ή αινιγμάτων) τις οποίες να μπορεί να αποκαλύψει στο μάντη χωρίς να καταστρέψει τη ροή του έπους.

Ναυσιπλοΐα

● **Βασικό ποσοστό επιτυχίας (ΔΥΝ + ΕΠΙ):2%**

Η γνώση της ναυσιπλοΐας επιτρέπει σ' έναν ήρωα να κυβερνήσει ένα σκάφος, είτε με τη χρήση πανιού είτε κουπιού, συνήθως μια μικρή βάρκα η οποία να χωράει τρία ή τέσσερα άτομα. Μεγαλύτερα σκάφη, όπως η μυθική «Αργώ», απαιτούν από τον κυβερνήτη τους γνώσεις ναυσιπλοΐας τουλάχιστον 70%, και αρκετούς ακόμη άνδρες με ναυτικές γνώσεις προκειμένου να ταξιδέψουν.

Αν δεν υπάρχει ιδιαίτερο πρόβλημα καιρικών συνθηκών ή πίεσης χρόνου, ο ήρωας θα πρέπει να πετύχει στη ζαριά της ναυσιπλοΐας για να αποπλεύσει το σκάφος του (ο Ραψωδός μπορεί να επιτρέψει και πολλαπλάσια του βασικού ποσοστού επιτυχίας αν οι συνθήκες είναι ιδιαίτερα ευνοϊκές). Στη συνέχεια, καινούριες ζαριές απαιτούνται κατά την κρίση του Ραψωδού αν το σκάφος βρεθεί σε άγνωστα νερά ή σε άσχημες καιρικές συνθήκες, καταρράκτες, υφάλους, αλλαγή ανέμων, κ.λπ. Στην περίπτωση αυτή, και ανάλογα με τη δυσκολία του εμποδίου, ο Ραψωδός μπορεί να αφαιρεί μονάδες από το βασικό ποσοστό επιτυχίας του κυβερνήτη. Αν η ζαριά αποτύχει, το σκάφος προσκρούει, ακινητοποιείται ή βγαίνει από την πορεία του, ανάλογα με την περίπτωση. Ο Ραψωδός μπορεί να επιβάλει τις ζαριές σε τακτά χρονικά διαστήματα, μέχρι να κρίνει πως ο κίνδυνος πέρασε. Αν υπάρξει **Απόλυτη αποτυχία** (πάντα όμως κάτω από τη διακριτική ευχέρεια του Ραψωδού, και ανάλογα με τις συνθήκες), το σκάφος ανατρέπεται ή βυθίζεται, και οι επιβαίνοντες πρέπει να ασκήσουν την κολυμβητική τους ικανότητα για να σωθούν (βλέπε Κολύμβηση).

Παράδειγμα: *Όταν βρίσκουν μια βάρκα δεμένη στις λόχμες του Αχελώου, οι τρεις ήρωες αποφασίζουν να τη χρησιμοποιήσουν για να κατεβούν τον ποταμό. Ο Θρασύβουλος έχει ικανότητα στη Ναυσιπλοΐα 40%, γιατί μεγάλωσε κοντά στη θάλασσα και κάποιος θείος του ήταν ψαράς. Ο Ραψωδός κρίνει πως τα νερά είναι ήρεμα, και διπλασιάζει το ποσοστό επιτυχίας του στο 80%. Ο Θρασύβουλος φέρνει 73%. Μπερδεύεται λίγο με το παλαμάρι, μα τε-*

λικά η βάρκα βγαίνει στα ανοιχτά με τους τρεις ήρωες επάνω της. Μισή ώρα αργότερα, ο Ραψωδός ειδοποιεί τους παίκτες πως πλησιάζουν σ' ένα μικρό αλλά ορμητικό καταρράκτη. Ο Θρασύβουλος θα πρέπει να ξαναρίξει το ζάρι στη Ναυσιπλοΐα, αυτή τη φορά αφαιρώντας και 10% από την ικανότητά του εξαιτίας της δυσκολίας. Φέρνει 97%! Η βάρκα αναποδογυρίζει, και οι τρεις ήρωες πρέπει να κολυμπήσουν για να σωθούν. Ίσως θα ήταν καλύτερα να ακολουθούσαν την όχθη με τα πόδια.

☑ ΚΑΝΟΝΑΣ ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ

Με μια πετυχημένη ζαριά στη δεξιότητα Ναυσιπλοΐας ένας ήρωας μπορεί να βγάλει ένα σκάφος από μια δύσκολη θέση ή να το οδηγήσει με τον τρόπο και προς την κατεύθυνση που θέλει αυτός. Μια τέτοια ζαριά επιβάλλεται μόνο κάτω από δύσκολες συνθήκες, και τα αποτελέσματα της επιτυχίας ή της αποτυχίας της εναπόκεινται στη διακριτική ευχέρεια του Ραψωδού.

Πρώτες βοήθειες

● **(Βασικό ποσοστό (ΕΞΥ+ΕΠΙ):2**

Η δεξιότητα αυτή αναφέρεται κυρίως στις Πρώτες βοήθειες που μπορούν να παρασχεθούν σε κάποιον τραυματία, όπως είναι το σταμάτημα της αιμορραγίας, η τοποθέτηση ενός νάρθηκα, κ.λπ. Οι Πρώτες βοήθειες, για να έχουν αξία, θα πρέπει να δοθούν μέσα στην πρώτη μισή ώρα από τη στιγμή κατά την οποία ο ήρωας τραυματίστηκε. Αν το τραύμα είναι βαρύ (δείτε κεφάλαιο Μάχης) ή αν ο τραυματίας είναι αναίσθητος (ασφαλώς!) μόνον ένας άλλος ήρωας μπορεί να ρίξει τη ζαριά των Πρώτων βοηθειών για να βοηθήσει τον τραυματία. Μια πετυχημένη ζαριά σημαίνει πως ο τραυματίας παύει να αιμορραγεί (άρα και να χάνει επιπλέον ΠΖ όπου αυτό επιβάλλεται — δείτε Τραύματα) και ο τραυματίας ανακτά αμέσως Ζ3 πόντους ζωής. Μια **Απόλυτη επιτυχία** σημαίνει πως ο τραυματίας ανακτά Ζ3+3 ΠΖ και γλιτώνει από οποιαδήποτε πιθανή μακροχρόνια επίπτωση εξαιτίας του τραυματισμού του (π.χ. ένα χαμένο χέρι ή μάτι). **Απλή αποτυχία** σημαίνει πως η κατάσταση του τραυματία δε βελτιώθηκε, αλλά επιτρέπει στον ήρωα που χρησιμοποιεί τη δεξιότητα να ξαναπροσπαθήσει. Ωστόσο, μια **Απόλυτη αποτυχία** σημαίνει πως οι λανθασμένες προσπάθειες του ήρωα προκάλεσαν στον τραυματία επιπλέον Ζ3 πόντους ζημιάς, και ο ίδιος ήρωας δεν μπορεί να επιχειρήσει και να προσφέρει τις Πρώτες βοήθειες στο συγκεκριμένο τραύμα.
Σε κάθε τραυματία μπορούν να παρασχεθούν Πρώτες βοήθειες (δηλαδή πετυχημένη ζαριά σ' αυτή τη δεξιότητα) **μόνο μία φορά** μετά από κάθε μάχη ή τραυματισμό, αν και κάποιος που απέτυχε μπορεί να ξαναπροσπαθήσει, αρκεί να μην έχει περάσει η κρίσιμη μισή ώρα.

Προσοχή: Κάθε προσπάθεια εφαρμογής Πρώτων βοηθειών απαιτεί τουλάχιστον Ζ10+5 λεπτά. Αυτό μπορεί να έχει σημασία στην περίπτωση ενός βαριά τραυματισμένου, ο οποίος κινδυνεύει να πεθάνει από αιμορραγία ή από άλλες επιπτώσεις του τραυματισμού του (δείτε κανόνες τραυμάτων στο κεφάλαιο της Μάχης).

☑ ΚΑΝΟΝΑΣ ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ

Πετυχημένη ζαριά στη δεξιότητα των Πρώτων βοηθειών επιτρέπει στον τραυματία να ανακτήσει Ζ3 Πόντους Ζωής.

Τέχνη

● **Βασικό ποσοστό επιτυχίας 0%**

Στη δεξιότητα αυτή υπάγονται πολλές διαφορετικές υποκατηγορίες, στις οποίες περιλαμβάνονται οι γνώσεις τόσο των πρακτικών τεχνών όσο και των «καλλιτεχνών» της εποχής.

Τεχνίτες: Αγγειοπλάστης, Βυρσοδέψης, Καλαθοπλέκτης, Κτίστης, Ξυλουργός, Μεταλλουργός, Σχοινοποιός.

Καλλιτέχνες: Ακροβάτης-Ταχυδακτυλουργός, Αοιδός (Τραγουδιστής), Γλύπτης, Ζωγράφος (αγγείων ή/και τοιχογραφιών), Μουσικός (σε συγκεκριμένο όργανο), Χορευτής (θρησκευτικών ή/και λαϊκών χορών), Ποιητής (επικός ή/και λυρικός).

Ένας ήρωας μπορεί να διδαχθεί μια τέχνη κοντά σ' ένα μάστορα ή δάσκαλο, και μέχρι το ποσοστό 70%. Σε ψηλότερο επίπεδο μπορεί κάποιος να φτάσει μόνο με τη σκληρή δουλειά, την πείρα, και, ασφαλώς, το ταλέντο (αυτό σημαίνει πως, με ελάχιστες εξαιρέσεις θεϊκής παρέμβασης ή μαθητείας μέσα σε ανώτερο πολιτισμό, το ποσοστό της δεξιότητας μπορεί να αυξάνει πάνω από το 70% μόνο με ζαριές εμπειρίας ή προσωπικής έρευνας μέσα στο παιχνίδι, και όχι με περιόδους μαθητείας έξω από αυτό).
Ζαριές εμπειρίας ρίχνονται μόνο σε περίπτωση **Απόλυτης επιτυχίας** του τεχνίτη.

Για όλες τις τέχνες, ισχύουν χονδρικά όσα αναφέρονται στον παρακάτω ενδεικτικό πίνακα:

01%-20%	*Μαθητευόμενος.* Ο ήρωας μπορεί να εκτελέσει την τέχνη του στην πιο χονδροειδή της μορφή, και σε βαθμό που δε θα ικανοποιούσε σχεδόν κανέναν πιθανό αγοραστή εκτός από τους πιο φτωχούς και άξεστους.
21%-40%	*Άπειρος Τεχνίτης/Καλλιτέχνης.* Ο ήρωας έχει μάθει τις βασικές αρχές της τέ-

χνης του, και μπορεί να την εκτελέσει σχετικά ικανοποιητικά για ένα κοινό το οποίο δεν έχει ιδιαίτερες απαιτήσεις.

41%-60% *Έμπειρος Τεχνίτης/Καλλιτέχνης.* Ο ήρωας έχει αποκτήσει μια σχετική πείρα, και μπορεί να ικανοποιήσει με την τέχνη του πιο αυξημένες απαιτήσεις, χωρίς ωστόσο να μπορεί ακόμα να δημιουργήσει κάτι το εξαιρετικό.

61%-80% *Μάστορας/Δάσκαλος.* Ο ήρωας έχει ξεπεράσει τη βαθμίδα του απλού τεχνίτη, και τα έργα του προκαλούν το θαυμασμό και την επικρότηση. Στο επίπεδο αυτό, μπορεί να αρχίσει να διδάσκει σε μαθητευόμενους τις βασικές αρχές της τέχνης του.

81%-00% *Πρωτομάστορας/Μεγάλος Δάσκαλος.* Ο ήρωας έχει φτάσει στην ανώτατη βαθμίδα της τέχνης του. Τα έργα του προκαλούν δέος και λατρεία, και είναι άξια ευγενών. Τις περισσότερες φορές είναι ήδη προστατευόμενος κάποιου βασιλιά.

Οι βασικές τέχνες που αναφέρονται πιο πάνω, πολλές φορές χωρίζονται σε ακόμα περισσότερες υποκατηγορίες. Ο Ραψωδός μπορεί να αποφασίσει αν οι υποκατηγορίες αυτές θα αποκτώνται από τον τεχνίτη με την αύξηση της πείρας του στην τέχνη (δηλαδή του επί τοις εκατό ποσοστού του σ' αυτήν) ή αν ο τεχνίτης θα αρχίζει ως μαθητευόμενος μόνο σ' αυτή την περιορισμένη υποκατηγορία. Ο παρακάτω πίνακας είναι απλώς ενδεικτικός.

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ	ΥΠΟΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ
Αγγειοπλαστική	Κατασκευή πήλινων ειδωλίων, αγαλμάτων
Βυρσοδεψία	Γουνοποιία, κατασκευή ρούχων, υποδημάτων, Κατασκευή δερμάτινων θωράκων/ασπίδων
Κτίσιμο	Λιθοξοΐα, κατασκευή πέτρινων σκευών, Κατασκευή σπιτιών, ναών, παλατιών, τειχών.
Ξυλουργική	Κατασκευή επίπλων, ναυπηγική, αμαξοποιία, Κατασκευή τόξων και βελών ή ασπίδων, κατασκευή μουσικών οργάνων.
Μεταλλουργία	Οπλουργία, κατασκευή εργαλείων, κατασκευή πανοπλιών, χρυσοχοΐα, αργυροχοΐα.

Πέρα από μια βασική ιδέα για το επίπεδο γνώσεων και ικανότητας ενός τεχνίτη, το ποσοστό ενός ήρωα σ' αυτή τη δεξιότητα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την επίτευξη ενός συγκεκριμένου έργου. Για παράδειγμα, ένας ήρωας με γνώσεις ξυλουργικής μπορεί να επιχειρήσει να φτιάξει ένα καινούριο τόξο για τον εαυτό του ή γιά κάποιο άλλο μέλος της ομάδας, όταν το παλιό έχει σπάσει, και η ομάδα βρίσκεται σε εχθρική ή άγνωστη περιοχή. Ένας μουσικός ή ποιητής μπορεί να επιχειρήσει να γοητεύσει το βασιλιά από τον οποίο η ομάδα ζητάει φιλοξενία. Σε κάθε τέτοια περίπτωση, ο παίκτης πρέπει να ρίξει το 1Ζ100, προσπαθώντας να φέρει κάτω από το ποσοστό ικανότητας του ήρωά του στη συγκεκριμένη τέχνη. Η θετική ή αρνητική διαφορά από το βασικό ποσοστό του ήρωα στη δεξιότητα αυτή δείχνει και το αποτέλεσμα:

Διαφορά ζαριάς Ζ100	Αποτέλεσμα από το βασικό ποσοστό ικανότητας στην Τέχνη
01%-30% μικρότερη	Ένα ανεκτό αποτέλεσμα. Αν πρόκειται για κατασκεύασμα, απλώς εξυπηρετεί το σκοπό του. Αν πρόκειται για παράσταση, αντιμετωπίζεται με σχετική αδιαφορία.
31%-60% μικρότερη	Ένα ικανοποιητικό αποτέλεσμα. Το κατασκεύασμα είναι όμορφο και λειτουργικό. Η παράσταση αντιμετωπίζεται ευνοϊκά.
61%-95% μικρότερη	Ένα πολύ καλό αποτέλεσμα. Αν πρόκειται για κατασκεύασμα, είναι ένα αντικείμενο ιδιαίτερης ομορφιάς ή λειτουργικότητας. Η παράσταση προκαλεί άριστες εντυπώσεις και χειροκροτήματα.
Απόλυτη επιτυχία	Ένα πραγματικό αριστούργημα. Αν πρόκειται για κατασκεύασμα, προκαλεί το θαυμασμό όλων και επιτελεί το έργο του πολύ καλύτερα απ' όσο θα περίμενε κανένας. Η παράσταση προκαλεί παραλήρημα ενθουσιασμού στους παρευρισκόμενους.
01%-30% μεγαλύτερη	Ένα κακό αποτέλεσμα. Αν πρόκειται για κατασκεύασμα, έχει κρυφά ελαττώματα που θα το αχρηστεύσουν αργά ή γρήγορα ή το κάνουν αντιαισθητικό. Αν πρόκειται για παράσταση, προκαλεί ειρωνεία ή αποδοκιμασία.
31%-95% μεγαλύτερη	Ένα αποτυχημένο αποτέλεσμα. Αν πρόκειται για κατασκεύασμα, έχει ολοφάνερα ελαττώματα που το κάνουν εξαρχής άχρηστο. Αν πρόκειται για παράσταση, προκαλεί έντονες αποδοκιμασίες και γιουχαΐσματα.
Απόλυτη αποτυχία	Αν πρόκειται για κατασκεύασμα, ο τεχνίτης όχι μόνον αποτυγχάνει, αλλά καταστρέφει εντελώς και το υλικό κατασκευής. Αν πρόκειται για παράσταση, ο καλλιτέχνης καταφέρνει όχι μόνο να δυσαρεστήσει, αλλά και να προσβάλει τους παρευρισκόμενους, προκαλώντας την εχθρότητά τους.

Ο καλλιτέχνης έχει δικαίωμα να μη ρισκάρει καθόλου το ρίξιμο της ζαριάς, αλλά να αρκεστεί σ' ένα αποτέλεσμα 50% μικρότερο του βασικού ποσοστού του στην τέχνη του.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΣΩΜΑΤΟΣ

Οι δεξιότητες αυτές έχουν ως βάση τους τη δύναμη και την επιδεξιότητα, και αφορούν κάθε προσπάθεια που ζορίζει το σώμα προκειμένου να πετύχει κάτι. Συνήθως αυξάνονται μόνο με την εξάσκηση και την πείρα, κι ένας δάσκαλος μπορεί να προσφέρει μόνο τις βασικές τους αρχές. Κάθε πετυχημένη χρήση τους κάτω από δύσκολες συνθήκες δίνει το δικαίωμα στον παίκτη για ζαριά εμπειρίας (δείτε κεφάλαιο «Γενικών Κανόνων»).

Κυριότερα πλεονεκτήματα:

Μεγάλη Δύναμη και Αντοχή, μικρό ή μεγάλο Μέγεθος κατά περίπτωση.

Άλμα

● **Βασικό ποσοστό επιτυχίας**

ΔΥΝ+ΕΠΙ+(ΜΕΓ: 2)%

Οι ήρωες θα είναι αναγκασμένοι να χρησιμοποιήσουν την ικανότητά τους στο άλμα για να πηδήσουν χάσματα ή εμπόδια. Μια πετυχημένη ριξιά επιτρέπει στον ήρωα να καλύψει μια απόσταση ίση με το ύψος του κάθετα ή ίση με τρεις φορές το ύψος του οριζόντια, αρκεί να έχει το περιθώριο λίγων μέτρων για να πάρει φόρα. Για κάθε 15% λιγότερο από το απαιτούμενο ποσοστό που θα φέρει στη ζαριά ο παίκτης, ο ήρωάς του θα καλύψει 20 εκατοστόμετρα περισσότερο στο ύψος και μισό μέτρο στο μήκος. Το αντίθετο ακριβώς συμβαίνει για κάθε 15% που θα φέρει ο ήρωας πάνω από το βασικό ποσοστό επιτυχίας του, δηλαδή καλύπτει αναλογικά μικρότερη απόσταση. Η **Απόλυτη επιτυχία** προσφέρει μισό επιπλέον μέτρο στο ύψος και ενάμισι ακόμα μέτρο στο μήκος, ενώ η **Απόλυτη αποτυχία** κάνει τον παίκτη να παραπατήσει στο σημείο εκκίνησης, να πέσει Ζ6 μέτρα μπροστά, και να τραυματιστεί σαν να είχε πέσει από ύψος Ζ6 μέτρων. Όλα τα παραπάνω μήκη μειώνονται στο μισό όταν ο ήρωας δεν έχει περιθώριο για να πάρει φόρα.

Παράδειγμα: *Ο Αριστόβουλος έχει ικανότητα στο άλμα 75% και προσπαθεί να πηδήσει ένα μεγάλο χαντάκι μήκους 5 μέτρων. Ο Αριστόβουλος έχει ύψος 1.70 μ., άρα με οποιαδήποτε ζαριά κάτω από το 75% θα μπορέσει να πηδήξει με άνεση (1.70x3) = 5.10 μ. Φέρνει στο ζάρι 39%, άρα όχι μόνο κάλυψε την απόσταση των 5 μέτρων, αλλά πήδηξε επιπλέον (75-39=)36:15 =2,4x0.5= 1,2 μ. δηλαδή συνολικά 6.30 μέτρα! Αν έφερνε 93%, θα πηδούσε (93-75=)18:15 =1,2x0,5=0,8 μέτρα λιγότερο από τα 5.10, άρα θα κατέληγε μέσα στο χαντάκι!*

☑ ΚΑΝΟΝΑΣ ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ

Με μια πετυχημένη ζαριά στη δεξιότητα άλματος, ένας ήρωας μπορεί να πηδήσει μια απόσταση τρεις φορές το ύψος του σε μήκος ή μία φορά το ύψος του κάθετα.

Αναρρίχηση

● **Βασικό ποσοστό επιτυχίας**

(ΔΥΝx2)+(ΕΠΙ x2) - (ΜΕΓ: 2) %

§ α. Εύκολη αναρρίχηση

Πρόκειται για την περίπτωση που ο ήρωας πρέπει να αναρριχηθεί σε μια επιφάνεια με πολλά πιασίματα, όπως χοντρά κλαδιά, ανεμόσκαλα, ή σχοινί με κόμπους. Κάτω από κανονικές συνθήκες, το ρίξιμο των ζαριών είναι προαιρετικό, και χωρίς αυτό η κίνηση είναι 2 μέτρα ανά γύρο μάχης. Με πετυχημένη ζαριά, ο ρυθμός αυξάνεται κατά 1 μέτρο για κάθε 10% κάτω από το βασικό ποσοστό επιτυχίας. **Απόλυτη επιτυχία** επιτρέπει τη διατήρηση του μέγιστου αυτού ρυθμού για Ζ6 γύρους. Συνηθισμένη αποτυχία δεν έχει επίπτωση, αλλά αφήνει το ρυθμό ίδιο, ενώ **Απόλυτη αποτυχία** υποχρεώνει τον ήρωα να ρίξει 1Ζ100 και να πέσει από το σημείο που βρίσκεται αν δεν καταφέρει να φέρει αριθμό μικρότερο από τη ΔΥΝ του x4.

§ β. Δύσκολη αναρρίχηση

Σ' αυτή την περίπτωση ο ήρωας θα πρέπει να αναρριχηθεί σε απότομη και σχεδόν κάθετη επιφάνεια με λίγα πιασίματα (όπως ένας μαντρότοιχος ή η επιφάνεια ενός απότομου βουνού). Εδώ η ζαριά είναι απαραίτητη, κι αν πετύχει επιτρέπει ασφαλή ανάβαση για τόσα μέτρα όσα και η διαφορά της ζαριάς του ήρωα από το βασικό ποσοστό επιτυχίας του στην Αναρρίχηση, διαιρούμενη διά 4. **Απόλυτη επιτυχία** διπλασιάζει την απόσταση που καλύφθηκε. Η απλή αποτυχία μπορεί να σημαίνει πτώση. Οι πιθανότητες είναι τόσες όσες και οι εκατοστιαίες μονάδες πάνω από το βασικό ποσοστό επιτυχίας. Αν αποτύχει σ' αυτή τη δεύτερη ζαριά, ο ήρωας θα γλιτώσει την πτώση μόνον αν φέρει σε Ζ100 ζαριά μικρότερη από τη ΔΥΝ του x2. **Απόλυτη αποτυχία** στη δύσκολη αναρρίχηση απαιτεί οπωσδήποτε την προαναφερθείσα ζαριά για να κρατηθεί ο ήρωας στο σημείο που βρίσκεται χωρίς να πέσει. Έτσι κι αλλιώς, για να συνεχίσει το σκαρφάλωμα χρειάζεται μια νέα ζαριά Αναρρίχησης, μειωμένη κατά 15%. Για τα αποτελέσμα-

τα μιας πτώσης από ύψος, δείτε το κεφάλαιο των Γενικών Κανόνων.

Παράδειγμα: *Ο Ίππαρχος έχει ικανότητα Αναρρίχησης 60% και προσπαθεί να φτάσει στην κορυφή ενός απότομου βράχου με ύψος 10 μέτρα. Στην πρώτη του προσπάθεια φέρνει 23%, κι έτσι κατορθώνει να σκαρφαλώσει με επιτυχία τα 9 πρώτα μέτρα [(60-23=37):4=9)]. Έχει όμως ένα ακόμα μέτρο να καλύψει, και στην επόμενη ζαριά του φέρνει 82%, δηλαδή αποτυγχάνει. Οι πιθανότητές του να πέσει είναι όσες και οι εκατοστιαίες μονάδες κατά τις οποίες η ζαριά του ξεπερνά το οριακό ποσοστό επιτυχίας του, δηλαδή (82%-60%)=18%.*

Βοήθεια από έναν πιο έμπειρο αναβάτη μπορεί να αυξήσει την ικανότητα ενός ήρωα κατά 3Ζ10%, εκτός κι αν ο λιγότερο έμπειρος αναβάτης χρησιμοποιεί το σχοινί που του ρίχνει ο πιο έμπειρος, οπότε ο Ραψωδός μπορεί να κρίνει πως η Αναρρίχηση γίνεται εύκολη (δείτε παράγραφο **§ α.**).

☑ ΚΑΝΟΝΑΣ ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ

Με μια πετυχημένη ζαριά στη δεξιότητα Αναρρίχησης, ο ήρωας μπορεί να σκαρφαλώσει στην κορυφή μιας απότομης επιφάνειας. Αν η απόσταση είναι μεγάλη, ο Ραψωδός μπορεί να απαιτήσει από τον παίκτη περισσότερες ζαριές Αναρρίχησης. Αποτυχία σημαίνει πτώση, κάπου στα μισά της απόστασης, αν ο ήρωας δεν καταφέρει να φέρει στο Ζ100 αριθμό μικρότερο από τη ΔΥΝ του x2 ώστε να κρατηθεί.

Αποφυγή

- **Βασικό ποσοστό επιτυχίας ΕΠΙ x3-ΜΕΓ%**

Με τη δεξιότητα αυτή, κάποιος μπορεί να αποφύγει ένα χτύπημα που διακρίνει πως έχει στόχο τον ίδιο. Στη μάχη, ή σε οποιαδήποτε άλλη ανάλογη περίπτωση, ο ήρωας μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτή τη δεξιότητα στη θέση της ζαριάς Άμυνας (Απόκρουσης) με κάποιο όπλο. Μια πετυχημένη χρήση της δείχνει πως ο ήρωας κατάφερε να μετακινήσει με τέτοιον τρόπο το σώμα του, ώστε το χτύπημα δεν τον πέτυχε καθόλου, αλλά απλώς το όπλο έσκισε τον αέρα.
Αν ο ήρωας χρησιμοποίησε αυτή τη δεξιότητα, στον επόμενο γύρο μάχης μπορεί να επιτεθεί μόνο με το μισό ποσοστό του με το όπλο που έχει επιλέξει (κι αυτό επειδή έχει χάσει ένα μέρος της ισορροπίας του και αρκετές στιγμές για να αποφύγει το χτύπημα μετακινούμενος).
Η αποφυγή ισχύει σε ολόκληρο το ποσοστό της μόνον για τα αγχέμαχα όπλα. Για τα εκηβόλα όπλα, επειδή είναι πολύ ταχύτερα, ισχύει μια ποινή -20% για τα δόρατα και -70% για τα βέλη και τα βλήματα από σφεντόνα.
Σε περίπτωση που αυτό που προσπαθεί να αποφύγει ο ήρωας είναι κάτι άλλο εκτός από χτύπημα με όπλο (για παράδειγμα, ένα άρμα που τρέχει προς το μέρος του), ο Ραψωδός θα πρέπει να αποφασίσει για την ποινή ή το επιπλέον που θα αφαιρέσει ή θα προσθέσει ο παίκτης στη ζαριά του, ανάλογα με την περίπτωση.
Μην ξεχνάτε πως ένας ήρωας μπορεί να επιχειρήσει να αποφύγει ένα χτύπημα, ένα βλήμα, ή οτιδήποτε άλλο κινείται εναντίον του, μόνον αν το έχει δει έγκαιρα.
Αν το χτύπημα που έχει δώσει ο αντίπαλος είναι μια **Απόλυτη επιτυχία**, τότε μόνο με μια **Απόλυτη επιτυχία** στη ζαριά αποφυγής μπορεί να αποφύγει το συγκεκριμένο χτύπημα.

Μια Απόλυτη επιτυχία σε μια ζαριά Αποφυγής (με την προϋπόθεση πως το χτύπημα του αντιπάλου δεν ήταν κι αυτό μια **Απόλυτη επιτυχία**) επιτρέπει στον ήρωα να χτυπήσει το συγκεκριμένο αντίπαλο στον επόμενο γύρο με ένα επιπλέον 50% στη ζαριά του (κάτι που δείχνει την πλεονεκτική θέση στην οποία έφερε τον ήρωα ο επιδέξιος ελιγμός του).
Σε περίπτωση **Απόλυτης αποτυχίας** στη ζαριά αποφυγής, ο ήρωας θα πρέπει να ρίξει ένα Ζ100 και να συμβουλευτεί τον πίνακα για τις επιπτώσεις της απόλυτης αποτυχίας στη μάχη σώμα με σώμα, όπως ακριβώς αν χρησιμοποιούσε όπλο για την άμυνά του.

☑ ΚΑΝΟΝΑΣ ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ

Με μια πετυχημένη ζαριά στη δεξιότητα Αποφυγής, ένας ήρωας μπορεί να αποφύγει το πετυχημένο χτύπημα που του έχει δώσει ο αντίπαλος στο συγκεκριμένο γύρο μάχης, ή ν' αποφύγει κάτι που βλέπει να έρχεται προς το μέρος του.

Ιππασία

- **Βασικό ποσοστό επιτυχίας ΕΠΙ%**

Η ιππασία είναι μια πολύ σπάνια δεξιότητα για τους ήρωες των ΖΩΝΤΑΝΩΝ ΕΠΩΝ, μιας και τ' άλογα ήταν κι αυτά σπάνια στην ελληνική χερσόνησο τον καιρό που διαδραματίζονται τα έπη. Κάποια φύλα του Βορρά, όπως οι Θράκες ή οι Σκύθες, «γεννιούνται» πάνω σ' άλογο, κι έτσι ξεκινούν με ικανότητα στην ιππασία τουλάχιστον (ΕΠΙ+ΕΞΥ)%. Σε γενικές γραμμές, ωστόσο, δε χρειάζεται παρά λίγο θάρρος για να ιππεύσει κανείς ένα άλογο εκπαιδευμένο να δέχεται καβαλάρη, με την προϋπόθεση πως δεν το πιέζει να καλπάσει ή να κάνει κάτι δύσκολο, όπως το να ορμήσει στη μάχη ή να πηδήσει ένα εμπόδιο. Για απλή ιππασία, λοιπόν, δε χρειάζεται ρίξιμο ζαριάς. Ζαριά απαιτείται μόνον όταν το άλογο πρέπει να καλπάσει, να πηδήσει κάποιο εμπό-

διο, ή να κάνει κάτι ενάντια στη φύση του, όπως το να ορμήσει σε οπλισμένους εχθρούς. Μιας και την εποχή εκείνη δεν υπάρχουν αναβολείς, οποιαδήποτε αποτυχία της ζαριάς σε μια τέτοια περίπτωση σημαίνει και πτώση από το άλογο, αν ο ήρωας δεν φέρει σε Ζ100 αριθμό μικρότερο από τη ΔΥΝx2 (για να κρατηθεί πάνω στην πλάτη του αλόγου). **Απόλυτη αποτυχία** σημαίνει πως ο ήρωας που έπεσε από το άλογο θα χτυπήσει σαν να είχε πέσει από ύψος 3 μέτρων.
Για να εκπαιδεύσει κάποιος ένα άλογο στην απλή ιππασία απαιτείται Γνώση ζώων τουλάχιστον 60%, ενώ για να το εκπαιδεύσει ως πολεμικό άτι, απαιτείται Γνώση ζώων τουλάχιστον 80% και ιππασίας τουλάχιστον 70%.

☑ ΚΑΝΟΝΑΣ ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ

Με μια πετυχημένη ζαριά στη δεξιότητα της Ιππασίας, ένας έφιππος ήρωας μπορεί να κρατηθεί πάνω στην πλάτη του αλόγου όταν αυτό κάνει κάποιον επικίνδυνο ελιγμό ή καλπάζει. Αποτυχία σημαίνει πτώση και Ζ6 πόντους ζημιάς.

Κολύμβηση

● **Βασικό ποσοστό επιτυχίας (ΕΠΙ3)% στους ορεσίβιους, ΕΠΙ Χ3% στους θαλασσινούς**

Ένας ήρωας που θα βρεθεί μέσα στο νερό δε χρειάζεται να ρίξει ζαριά κολύμβησης αν το νερό δεν ξεπερνάει το στήθος του, (εκτός κι αν είναι φορτωμένος ή βαριά τραυματισμένος). Σε οποιαδήποτε άλλη περίπτωση, απαιτείται οπωσδήποτε έλεγχος της ικανότητας. Με μια πετυχημένη ζαριά κολύμβησης ο ήρωας μπορεί να καλύψει τόσα μέτρα όσα και το βασικό ποσοστό επιτυχίας του (μετά τις τυχόν ποινές), πριν χρειαστεί να ξαναρίξει καινούρια ζαριά. **Απόλυτη επιτυχία** διπλασιάζει την απόσταση που θα καλύψει. Αποτυχία σημαίνει πως αρχίζει να βουλιάζει, και θα πρέπει αμέσως να ξαναρίξει το Ζ100 και να φέρει αριθμό μικρότερο από την ικανότητά του στην κολύμβηση, μειωμένη κατά 10% επιπλέον. Νέα αποτυχία σημαίνει πως αρχίζει να πνίγεται, και θα πρέπει να ακολουθήσει τους κανόνες για την ασφυξία που αναφέρονται στους «Γενικούς Κανόνες» του παιχνιδιού. **Απόλυτη αποτυχία** σημαίνει πως αρχίζει αμέσως να πνίγεται, χωρίς δικαίωμα καινούριας ζαριάς. Τώρα πια, μόνον ένας τρίτος μπορεί να τον σώσει.

Παράδειγμα: *Ένας ήρωας με ικανότητα στην κολύμβηση 45%, ο οποίος πετυχαίνει στη ζαριά του, μπορεί να κολυμπήσει 45 μέτρα σε ήρεμα νερά πριν ξαναρίξει το ζάρι.*

Αν ένας ήρωας προλάβει να κρατήσει την αναπνοή του (όπως γίνεται σε μια βουτιά), μπορεί να ρίχνει σε οποιονδήποτε γύρο ζαριά κολύμβησης για να ανεβεί στην επιφάνεια. Ωστόσο, από τη στιγμή που αρχίσει να πνίγεται, η ζαριά αυτή μειώνεται 5% για κάθε πόντο ζωής που χάνει από ασφυξία.

Κάτω από κανονικές συνθήκες, ο ήρωας μπορεί να καλύπτει 5 μέτρα κάθε γύρο μάχης, συν 1 μέτρο για κάθε 5% λιγότερο από τη βασική του ικανότητα στην κολύμβηση που θα φέρει στη ζαριά του. Ο ρυθμός διατηρείται μέχρι να υποχρεωθεί ο ήρωας να ξαναρίξει τη ζαριά.

Παράδειγμα: *Ο ήρωας του παραπάνω παραδείγματος, ο οποίος έφερε 23% στη ζαριά του, μπορεί να κολυμπήσει 9 μέτρα σε κάθε γύρο μάχης.*

Ο Ραψωδός μπορεί να επιβάλει μειώσεις στην ικανότητα κολύμβησης των ηρώων αν υπάρχουν θαλασσοταραχή, επικίνδυνα ρεύματα, ύφαλοι κ.λπ., αλλά και αυξήσεις, αν ο ήρωας κρατιέται από κάποιο σπασμένο ξύλο, φουσκωμένο ασκί, κ.λπ.
Επίσης, ο ήρωας χάνει 1% από όλες τις δεξιότητες σώματος και αισθήσεων για κάθε γύρο που κολυμπάει ενεργά, ανακτώντας τες κάθε φορά μέχρι το **τρέχον ποσοστό τους -5**, αν απλώς παραμείνει στο ίδιο σημείο για να ξεκουραστεί.
Ο Ραψωδός θα πρέπει επίσης να λάβει υπόψη του τη διάρκεια παραμονής των ηρώων μέσα στο νερό (όπως, για παράδειγμα, σε περίπτωση ναυαγίου, οπότε οι ήρωες θα αρχίσουν να χάνουν πόντους αντοχής από την υποθερμία, αν τα νερά είναι παγωμένα). Είναι επίσης φυσικό ότι μεταλλική αρματωσιά με βάρος πάνω από ένα κιλό θα τραβήξει τον ήρωα σαν βαρίδι στο βυθό, και πως ο ήρωας θα πνιγεί, αν δεν καταφέρει να απαλλαγεί από την αρματωσιά του πριν πεθάνει από ασφυξία.
Κάθε κιλό μετάλλου πάνω από το πρώτο βυθίζει τον ήρωα 3 μέτρα/γύρο μάχης.

☑ ΚΑΝΟΝΑΣ ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ

Με μια πετυχημένη ζαριά στη δεξιότητα Κολύμβησης, ο ήρωας μπορεί να καλύψει απόσταση σε μέτρα ίση με το ποσοστό του στη Κολύμβηση, αρκεί να μη βαρύνεται από οπλισμό. Αποτυχία σημαίνει πως αρχίζει να βουλιάζει (δείτε κανόνες Ασφυξίας στους Γενικούς Κανόνες Παιχνιδιού).

ΕΠΙΒΑΡΥΝΣΕΙΣ ΟΠΛΩΝ ΣΤΗΝ ΚΟΛΥΜΒΗΣΗ

Είδος όπλου	Μείωση στο ποσοστό Κολύμβησης	Χρόνος για απαλλαγή με ταυτόχρονη ζαριά Ζ100
Κράνος	-15%	1 γύρος μάχης, ΕΠΙ Χ6
Θώρακας (μεταλλικός)	-90%	Ζ3 γύροι μάχης, ΕΠΙ Χ5
Περικνημίδες,	40% (-20%Χ2)	(Ζ2 Χ2) γύροι μάχης, ΕΠΙ Χ5 (Χ2 φορές)
Ασπίδα (μεταλλική)	-100%	Αμέσως
(ξύλινη-δερμάτινη)	-50% (στην κίνηση)	Αμέσως
Δόρυ, ακόντιο	-20% (-30% στην κίνηση)	Αμέσως
Ξίφος	-20%	Αμέσως



Οδήγηση άρματος

● **(Βασικό ποσοστό (ΕΠΙ+ΕΞΥ):2 %**

Η Οδήγηση άρματος είναι μια δεξιότητα που κανονικά ανήκει μόνο στους ευγενείς και στους μεγάλους προμάχους τους, καθώς και σε επίλεκτους ηνιόχους, οι οποίοι ανήκουν και αυτοί, πολλές φορές, στην τάξη των ευγενών. Στην ομηρική εποχή, κατά την οποία το ιππικό στην Ελλάδα είναι σχεδόν ανύπαρκτο, το άρμα χρησιμεύει για τη μεταφορά των ευγενών και των μεγάλων ηρώων στη μάχη, αλλά και στη μετακίνησή τους μέσα στο πεδίο της μάχης, ώστε να βρίσκονται όσο το δυνατόν γρηγορότερα εκεί όπου υπάρχει ανάγκη. Το άρμα έλκεται συνήθως από δύο άλογα, αν και σπανιότερα μπορεί να είναι και ένα, τρία ή τέσσερα. Το πολεμικό άρμα είναι συνήθως βαρύτερο από το άρμα των αθλητικών αγώνων. Αν θέλει ο Ραψωδός μπορεί να δημιουργήσει δύο ξεχωριστές δεξιότητες, η μια από τις οποίες να αφορά καθαρά την οδήγηση του άρματος, ενώ η άλλη τη μάχη από άρμα. Ωστόσο, ο παρακάτω πίνακας μάλλον διευκρινίζει τα περισσότερα ερωτήματα. Όποιος διαθέτει κάποιο ποσοστό εξυπακούεται πως διαθέτει αυτομάτως και τις γνώσεις των μικρότερων ποσοστών.

Κάθε πετυχημένη ζαριά επιτρέπει τη χρήση της δεξιότητας 1Ζ10 γύρους μάχης πριν χρειαστεί καινούρια.

01%-10%	Η δεξιότητα στο ποσοστό αυτό επιτρέπει στον αναβάτη απλώς να μπορεί να παραμένει όρθιος πάνω σε ένα άρμα ενώ αυτό τρέχει με μια μέτρια ταχύτητα.
11%-40%	Σ' αυτό το ποσοστό, ο αναβάτης μπορεί να παραμείνει όρθιος ενώ το άρμα τρέ-

χει με μεγάλη ταχύτητα, και μπορεί να οδηγήσει ο ίδιος το άρμα με μέτρια ταχύτητα.

41%-60%	Ο αναβάτης μπορεί να πολεμήσει από το άρμα χωρίς να χάσει την ισορροπία του, με μειωμένη την ικανότητα στα αγχέμαχα όπλα κατά 30% (50%), και στα εκηβόλα κατά 50% (70%) ενώ ο ηνίοχος μπορεί να κάνει επικίνδυνους ελιγμούς. Οι αριθμοί στις παρενθέσεις δηλώνουν τη μείωση των ποσοστών όταν το άρμα τρέχει γρήγορα ή κάνει επικίνδυνους ελιγμούς.
61%-80%	Ο αναβάτης μπορεί να πολεμήσει πάνω από το άρμα χωρίς να χάσει την ισορροπία του, με μειωμένη την ικανότητα στα αγχέμαχα όπλα κατά 10% (30%), και στα εκηβόλα κατά 30% (50%) ενώ ο ηνίοχος μπορεί να κάνει παράτολμους ελιγμούς. Οι αριθμοί στις παρενθέσεις δηλώνουν τη μείωση των ποσοστών όταν το άρμα τρέχει γρήγορα ή κάνει επικίνδυνους ελιγμούς. Ο ηνίοχος μπορεί ταυτόχρονα και να πολεμήσει με αγχέμαχα όπλα, μειώνοντας τα ποσοστά του σύμφωνα με την αμέσως μικρότερη ποσοστιαία κατηγορία, δηλαδή αυτήν του απλού αναβάτη στα ποσοστά 41%-60%.
81%-00%	Ο αναβάτης μπορεί να πολεμήσει από το άρμα χωρίς ποινή στην ικανότητά του στα όπλα, αν το άρμα τρέχει με μέτρια ταχύτητα, ενώ χάνει μόνο 10% στα αγχέμαχα και 30% στα εκηβόλα όπλα όταν πολεμάει τρέχοντας με μεγάλη ταχύτητα. Ο ηνίοχος μπορεί ταυτόχρονα και να πολεμήσει με αγχέμαχα όπλα, μειώνοντας τα ποσοστά του σύμφωνα με την αμέσως μικρότερη ποσοστιαία κατηγορία, δηλαδή αυτήν του απλού αναβάτη στα ποσοστά 61%-80%.

Οι δεξιότητες των αντιπάλων ενός πολεμιστή που πολεμάει από άρμα μειώνονται κατά 10% για τα αγχέμαχα όπλα και κατά 20% για τα εκηβόλα (20% και 40% αντίστοιχα όταν τα άλογα καλπάζουν).

Μια επιτυχημένη ζαριά στην Οδήγηση άρματος αυξάνει την ταχύτητα των αλόγων του άρματος 5 μέτρα ανά γύρο μάχης, για κάθε 10% κάτω από το βασικό ποσοστό επιτυχίας του ηνιόχου. (Η ζαριά δεν είναι υποχρεωτική). **Απόλυτη επιτυχία** αυξάνει την ταχύτητα κατά 10 επίπλεον μέτρα, ενώ **Απόλυτη αποτυχία** οδηγεί σε ανατροπή του άρματος.

Πάλη

Η έντεχνη πάλη είναι γνωστή στους αρχαίους Έλληνες, και χωρίζεται σε δυο βασικούς κλάδους· την Κλασική πάλη και το Παγκράτιο. Η δεξιότητα για το κάθε είδος πάλης είναι διαφορετική και διδάσκεται ξεχωριστά.

ΚΛΑΣΙΚΗ ΠΑΛΗ

Βασικό ποσοστό (ΕΠΙ+ΔΥΝ):2%

Στην κλασική πάλη, σκοπός του επιτιθέμενου είναι να ακινητοποιήσει τον αντίπαλό του ή/και να τον ρίξει κάτω. Ο παλαιστής με τη μεγαλύτερη ΕΠΙ ξεκινά πρώτος.

Μια πετυχημένη ζαριά δείχνει πως ο επιτιθέμενος εφάρμοσε λαβή σ' ένα οποιοδήποτε σημείο του σώματος του αντιπάλου του. Ρίξτε 1 Ζ10:

1	Κεφάλι
2-3	Λαιμός
4	Δεξί χέρι
5	Αριστερό χέρι
6	Στήθος
7-8	Μέση
9	Δεξί πόδι
10	Αριστερό πόδι

Ο αντίπαλος μπορεί να αποφύγει αυτή τη λαβή χρησιμοποιώντας τη δεξιότητα Αποφυγής ή το δικό του ποσοστό στην πάλη.

Αν η ζαριά πετύχει, ο παλαιστής έχει δύο επιλογές: είτε να προσπαθήσει να ακινητοποιήσει τον αντίπαλο, είτε να πετάξει κάτω τον αντίπαλό του στον επόμενο γύρο μάχης.

Για να ακινητοποιήσει τον αντίπαλο, ο επιτιθέμενος θα πρέπει να χρησιμοποιήσει τη ΔΥΝ του ενάντια στη ΔΥΝ του αντιπάλου του (δείτε κανόνα Αναμέτρησης των Χαρακτηριστικών στο κεφάλαιο των Γενικών Κανόνων). Αν τα καταφέρει, ο αντίπαλος μπορεί να σπάσει τη λαβή με τον ίδιο ακριβώς τρόπο, αλλά αυτή τη φορά χρησιμοποιώντας μόνο τη μισή ΔΥΝ του. Αν ο αντίπαλος δεν γνωρίζει πάλη, ο παλαιστής μπορεί να προσθέσει στη ζαριά του 1 για κάθε 10% κάτω από το βασικό ποσοστό του στη ζαριά που έφερε στην πάλη, προσθέτοντας στη ζαριά 1 για κάθε 10%. Αν ο επιτιθέμενος αποτύχει σ' αυτή τη δεύτερη ζαριά, απλώς συνεχίζει να κρατάει το μέλος του αντιπάλου του χωρίς να τον έχει ακινητοποιήσει.

Απόλυτη επιτυχία σ' αυτή τη δεύτερη ζαριά σημαίνει πως ο επιτιθέμενος όχι μόνον ακινητοποιεί το μέλος του αντιπάλου, αλλά και του προξενεί Ζ6 πόντους ζημιάς, αχρηστεύοντάς το προσωρινά. Μια τέτοια επιτυχία στο λαιμό ή στο κεφάλι ρίχνει αναίσθητο τον αντίπαλο, εκτός αν αυτός μπορέσει να φέρει σε Ζ100 αριθμό μικρότερο από την ΘΕΛx5%.

Απόλυτη αποτυχία σημαίνει σπάσιμο της λαβής και δυνατότητα του αντιπάλου να επιλέξει είτε μια δική του λαβή σε σημείο του σώματος του επιτιθέμενου που θα ορίσει εκείνος, είτε ένα ελεύθερο χτύπημα με το όπλο του, αν κρατά κάτι τέτοιο.

Για να ρίξει κάτω τον αντίπαλο, ο παλαιστής θα πρέπει να αντιμετωπίσει με τη συνδυασμένη ΔΥΝ και ΕΠΙ τη συνδυασμένη ΔΥΝ και ΜΕΓ του

αντιπάλου του (δείτε κανόνα Αναμέτρησης των Χαρακτηριστικών στο κεφάλαιο των Γενικών Κανόνων). Αν τα καταφέρει, ο αντίπαλος θα πρέπει να ρίξει σε ένα Ζ100 αριθμό μικρότερο από την ΕΠΙ x2% ή να δεχθεί Ζ6 πόντους ζημιάς σ' ένα τυχαίο σημείο, σύμφωνα με τον παραπάνω πίνακα. Αν αποτύχει, απλώς συνεχίζει να κρατάει το μέλος του αντιπάλου του.

Απόλυτη επιτυχία σημαίνει πως ο αντίπαλος δέχεται 2Ζ6 πόντους ζημιάς σε ένα τυχαίο σημείο ή Ζ6+1 πόντους ζημιάς σε σημείο της επιλογής του παλαιστή, με τους ίδιους κανόνες που ισχύουν και για την ακινητοποίηση. (5 ή περισσότεροι πόντοι ζημιάς αχρηστεύουν το μέλος προσωρινά).

Για την **Απόλυτη αποτυχία** ισχύουν τα ίδια όπως και στην προσπάθεια ακινητοποίησης του σώματος.

Αν δυο γνώστες της πάλης παλεύουν μεταξύ τους, και πετύχουν και οι δύο στον ίδιο γύρο τις λαβές τους, τότε, αν μεν έχουν κι οι δυο πετύχει σε προσπάθεια ακινητοποίησης μέλους τους σώματος, ο Ραψωδός θα κρίνει αν πετυχαίνουν και οι δύο ή απλώς η επιτυχία του ενός ακυρώνει την επιτυχία του άλλου. Στην περίπτωση που και οι δύο έχουν πετύχει σε προσπάθεια να ρίξουν τον αντίπαλο, οι επιτυχίες πάντα εξουδετερώνουν η μια την άλλη.

Απόλυτη επιτυχία μπορεί να ακυρωθεί μόνον από μια εξίσου **Απόλυτη επιτυχία** του αντιπάλου.

> *Τα 2/3 από τη ζημιά των απόλυτων επιτυχιών και το 1/3 από τη ζημιά των φυσιολογικών επιτυχιών θεωρούνται πλήγματα σαν αυτά που δίνονται από τα όπλα και θα πρέπει να θεραπευτούν με τον ίδιο τρόπο, ενώ οι πόντοι ζωής που χάνονται από τα υπόλοιπα μπορούν να ανακτηθούν με ρυθμό Ζ3 ανά 1 ώρα. Αν όλοι οι πόντοι ζωής χαθούν στην πάλη, ο παλαιστής πέφτει αναίσθητος, εκτός κι αν τα βαριά πλήγματα τον έχουν ήδη σκοτώσει.*

Σε επίσημους αγώνες νικητής είναι εκείνος ο οποίος θα ρίξει τον αντίπαλό του με την πλάτη στο έδαφος (με πετυχημένη πτώση του αντιπάλου κάτω, και μια επιπλέον πετυχημένη ζαριά πάλης συν μια ακόμα πετυχημένη αναμέτρηση ΔΥΝ+ΕΠΙ εναντίον ΔΥΝ+ΜΕΓ του αντιπάλου).

ΠΑΓΚΡΑΤΙΟ
Βασικό ποσοστό (ΔΥΝ+ΕΠΙ):3%

Το παγκράτιο είναι ένα αγώνισμα ιδιαίτερα σκληρό και επικίνδυνο, το οποίο καταλήγει πολλές φορές σε βαρύ τραυματισμό ή και θάνατο του ενός ή και των δύο παλαιστών. Πρόκειται για ένα συνδυασμό ελεύθερης πάλης και πυγμαχίας στον οποίο επιτρέπονται κάθε είδους λαβή, τα χτυπήματα και τα τεχνάσματα, εκτός από τις νυχιές και τα δαγκώματα. Αν και στον Όμηρο δεν αναφέρεται ως άθλημα, υπάρχουν άλλες πηγές (Παυσανίας, Πίνδαρος) που αναφέρουν πως μεγάλοι ήρωες όπως ο Ηρακλής και ο Θησέας ήταν σπουδαίοι παγκρατιαστές (ο Θησέας, μάλιστα, λέγεται πως με παγκράτιο κατάφερε να σκοτώσει το Μινώταυρο).

Σε κάθε γύρο μάχης, ο κάθε παλαιστής επιλέγει δύο κινήσεις τις οποίες γράφει σ' ένα κομμάτι χαρτί. Ο Ραψωδός κάνει το ίδιο. Οι επιλογές είναι:

1. **γροθιά** (κανονική ζαριά, Ζ4-1+ζαριά δύναμης πόντοι ζημιάς)
   α. *στο κεφάλι* (διπλάσιες πιθανότητες απόλυτης επιτυχίας)
   β. *στο στήθος* (+Ζ3-1 επιπλέον ζημιά)
   γ. *στην κοιλιά* (-20% για τον αντίπαλο στον επόμενο γύρο του)
2. **κλοτσιά** (-20% στη ζαριά, Ζ6-1+ζαριά δύναμης πόντοι ζημιάς)
   α. *στο κεφάλι* (διπλάσιες πιθανότητες Απόλυτης επιτυχίας αλλά και αποτυχίας)
   β. *στο στήθος* (ο αντίπαλος πέφτει ανάσκελα αν η ζημιά είναι μεγαλύτερη από το 1/3 του ΜΕΓ του),
   γ. *στην κοιλιά* (ο αντίπαλος διπλώνεται στη μέση και επιτρέπει στο δεύτερο χτύπημα, αν δεν έχει ακόμα δοθεί, να δοθεί με +60%)
   δ. *στα πόδια* (ο αντίπαλος πέφτει στο έδαφος αν η ζημιά είναι μεγαλύτερη από το 1/4 του ΜΕΓ του)
3. **κουτουλιά** (+20% στη ζαριά, Ζ6-1+ζαριά δύναμης πόντοι ζημιάς, όχι δεύτερη κίνηση)
   α. *στο κεφάλι* (τριπλάσιες πιθανότητες απόλυτης επιτυχίας, Ζ4 πόντοι ζημιάς στον ίδιο τον επιτιθέμενο)
   β. *στο στήθος* (Ζ3 επιπλέον ζημιά, ο αντίπαλος πέφτει ανάσκελα αν η ζημιά είναι μεγαλύτερη από το 1/4 του ΜΕΓ του, ο επιτιθέμενος χάνει τη δεύτερη κίνησή του αν δεν την έχει ακόμα κάνει)
   γ. *στην κοιλιά* (-30% για τον αντίπαλο στον επόμενο γύρο, 50% πιθανότητες για τον κάθε αντίπαλο να πέσει κάτω.
4. **λαβή** (όπως στην κλασική πάλη, μόνο που σε οποιαδήποτε ζημιά προστίθεται και η ζαριά δύναμης. Ο επιτιθέμενος, μειώνοντας τη δεξιότητά του κατά 30%, μπορεί να επιλέξει το σημείο στο οποίο θα προσπαθήσει να εφαρμόσει λαβή. Η λαβή δεν επιτρέπει δεύτερη κίνηση, αλλά μπορεί να αποτελέσει η ίδια τη δεύτερη κίνηση. Σε περίπτωση που πετύχει, η δεύτερη, ή ακόμα και η πρώτη, κίνηση του αντιπάλου ακυρώνεται).
5. **άμυνα**
   α. *ψηλά* (σταματάει κάθε επίθεση στο κεφάλι, στο λαιμό, στα χέρια και στο στήθος

η οποία προκαλεί ζημιά μέχρι 7 ΠΖ. Οι επιπλέον πόντοι της ζημιάς καταλήγουν στον αμυνόμενο (χέρια, μπράτσα κ.λπ.).

β. *στη μέση* (σταματάει κάθε επίθεση στην κοιλιά και στη μέση, η οποία προκαλεί ζημιά μέχρι 7 ΠΖ. Οι επιπλέον πόντοι της ζημιάς καταλήγουν στον αμυνόμενο —χέρια, μπράτσα, κ.λπ.).

γ. *χαμηλά* (σταματάει κάθε επίθεση στα πόδια η οποία προκαλεί ζημιά μέχρι 7 ΠΖ. Οι επιπλέον πόντοι της ζημιάς καταλήγουν στον αμυνόμενο —χέρια, μπράτσα, κ.λπ.).

Απόλυτη επιτυχία στην άμυνα επιτρέπει στον αμυνόμενο να επιλέξει και να επιχειρήσει στον ίδιο γύρο μια επιπλέον κίνηση κατά του αντιπάλου του με +30% πιθανότητες.

Απόλυτη αποτυχία στην άμυνα αφήνει εντελώς ανοιχτό τον αμυνόμενο σε μια επιπλέον κίνηση του αντιπάλου του με +30% πιθανότητες επιτυχίας.

6. **αποφυγή** Η αποφυγή βοηθά τον αμυνόμενο να αποφύγει τη ζημιά από κάθε επίθεση, αλλά η επιλογή αυτή απαιτεί τη χρήση της ξεχωριστής δεξιότητας της Αποφυγής.

Απόλυτη επιτυχία στην αποφυγή επιτρέπει στον αμυνόμενο να επιλέξει και να επιχειρήσει στον ίδιο γύρο μια επιπλέον κίνηση κατά του αντιπάλου του με +30% πιθανότητες.

Απόλυτη αποτυχία στην αποφυγή αφήνει εντελώς ανοιχτό τον αμυνόμενο σε μια επιπλέον κίνηση του αντιπάλου του με +30% πιθανότητες επιτυχίας.

Για κάθε μια από τις δύο επιλογές, ο πολεμιστής προσπαθεί να πετύχει στη ζαριά αριθμό μικρότερο από την ικανότητά του στο παγκράτιο. Οι πετυχημένες επιλογές συγκρίνονται μεταξύ τους (η πρώτη με την πρώτη και η δεύτερη με τη δεύτερη). Ένας πεσμένος παλαιστής μπορεί να επιχειρήσει μόνο τις κινήσεις: 1γ, 2γ, 2δ, 4 (σε χαμηλά σημεία), 5, 6 (με -40%), εκτός κι αν ο αντίπαλός του είναι επίσης πεσμένος.

Αν ο αγώνας είναι κανονικός και με διαιτητή, ο κάθε αντίπαλος μπορεί να τον εγκαταλείψει σηκώνοντας ψηλά το χέρι («απαγορεύοντας», όπως έλεγαν στην αρχαία Ελλάδα). Με μικρές παραλλαγές στους κανόνες, ένας παγκρατιαστής μπορεί να επιτεθεί ακόμα και σ' έναν οπλισμένο αντίπαλο, αν και σε μια τέτοια περίπτωση η άμυνά του δεν τον σώζει παρά μόνον από Ζ6-1 πόντους ζημιάς από το όπλο του αντιπάλου του, και σε κανονικές περιπτώσεις μπορεί να επιχειρήσει μόνο μια επίθεση ανά γύρο μάχης.

Για τη ζημιά από το πλήγμα στο παγκράτιο ισχύουν όσα και στην κλασική πάλη.

Πυγμή

Βασικό ποσοστό (ΔΥΝ + ΕΠΙ):2%

Πρόκειται για τη γνωστή σε όλους πυγμαχία, η οποία είναι πολύ γνωστή στην ομηρική Ελλάδα. Στους επίσημους αγώνες, οι πυγμάχοι καλύπτουν τις αρθρώσεις των δακτύλων τους με ιμάντες από δέρμα ζώου. Τα χτυπήματα στοχεύουν κυρίως στο κεφάλι και στο πρόσωπο. Ο ήρωας που χρησιμοποιεί τη δεξιότητα ρίχνει 1Ζ100. Απλή επιτυχία σημαίνει πως πέτυχε με τη γροθιά του τον αντίπαλο και του προκαλεί τους ανάλογους πόντους ζημιάς, όπως παρουσιάζεται στους κανόνες Μάχης (Ζ4-1+πιθανή ζαριά δύναμης). Για κάθε 15% λιγότερο από την οριακή του ικανότητα στην Πυγμή, ένας ήρωας προκαλεί με τις γροθιές του 1 επιπλέον πόντο ζημιάς. Απλή αποτυχία σημαίνει πως αστόχησε, ενώ **Απόλυτη αποτυχία** τον υποχρεώνει να ρίξει στον ειδικό πίνακα απόλυτης αποτυχίας με φυσικά όπλα, του κεφαλαίου «Η Μάχη». Αν ένας αντίπαλος χάσει από μία και μόνη γροθιά τους μισούς ή περισσότερους πόντους ζωής του, ή αν ο παίκτης φέρει **Απόλυτη επιτυχία**, ο αντίπαλος θα πέσει αναίσθητος, εκτός κι αν καταφέρει να φέρει σε 1Ζ100 αριθμό μικρότερο από τη ΘΕΛ του x2.

Ο αντίπαλος έχει δικαίωμα να προσπαθήσει να αποφύγει το χτύπημα με τη χρήση της δικής του ικανότητας στην πυγμή ή τη χρήση της Αποφυγής.

Ρίψη

● **Βασικό ποσοστό (ΔΥΝ + ΕΠΙ: 2)%**

Η δεξιότητα αυτή επιτρέπει στο χρήστη της να εκτοξεύσει με ακρίβεια και σε απόσταση ένα αντικείμενο. Το σχήμα, το βάρος και το υλικό του αντικειμένου παίζουν ασφαλώς μεγάλο ρόλο ως προς την απόσταση που μπορεί να φτάσει το αντικείμενο και την ακρίβεια του σημείου πτώσης του, και γι' αυτό ο Ραψωδός πρέπει σε πολλές περιπτώσεις να ορίσει διάφορες προσθαφαιρέσεις στο ποσοστό του ήρωα που επιχειρεί τη ρίψη. Σε γενικές γραμμές, και για αντικείμενο που το ΜΕΓ του μπορεί να χωρέσει μέσα στις δυο παλάμες του, ο χρήστης της δεξιότητας μπορεί να εκτοξεύσει το αντικείμενο σε μια απόσταση σε μέτρα ίση με ΔΥΝ x3, και η ζαριά απλώς κρίνει κατά πόσο θα μπορέσει να πετύχει ένα συγκεκριμένο σημείο έκτασης ενός περίπου τετραγωνικού μέτρου.

Στην περίπτωση που ένα αντικείμενο είναι φτιαγμένο και ζυγιασμένο ειδικά για να εκτοξεύεται, όπως ο δίσκος των αρχαίων αθλητών, για κάθε 2 εκατοστιαίες μονάδες λιγότερο από το βασικό ποσοστό της ικανότητάς του, ο αθλητής μπορεί να ρίξει το αντικείμενο άλλο ένα μέτρο μακρύτερα, επιπλέον του βασικού ΔΥΝ x3.

Παράδειγμα: *Ο Ηφαιστείων έχει ικανότητα στη ρίψη 75%, και ρίχνει το δίσκο στους αγώνες, φέρνοντας 32% στη ζαριά του. Έχει ΔΥΝ 16. Ο δίσκος, λοιπόν, εκτοξεύεται (16 x3=48) + (75-32=43:2=22) = 70 μέτρα μακριά!*

Στην απλή αποτυχία, η αρνητική διαφορά αφαιρείται αντί να προστίθεται στο βασικό ΔΥΝ x3. Αν στο πιο πάνω παράδειγμα ο Ηφαιστείων έφερνε 91%, ο δίσκος θα πήγαινε (16x3=48) - (91-75=16:2=8) = 40 μόνο μέτρα μακριά.

Απόλυτη επιτυχία στη χρήση της δεξιότητας επιτρέπει στο αντικείμενο να φτάσει Ζ10 μακρύτερα από την απόσταση που θα υπολογιστεί με την αρχική εξίσωση (αν βέβαια ο ήρωας επιθυμεί κάτι τέτοιο), ενώ **Απόλυτη αποτυχία** μπορεί να σημαίνει είτε πως το αντικείμενο έφυγε προς εντελώς άλλη κατεύθυνση, είτε πως ο αθλητής παραπάτησε και το αντικείμενο πέφτει μπροστά του, ή σε ελάχιστη απόσταση μακριά του. (50%-50% πιθανότητες για την κάθε μια από τις δύο παραπάνω περιπτώσεις).

Τρέξιμο

● **Βασικό ποσοστό (ΔΥΝ+ΑΝΤ+ΕΠΙ):3%**

Το τρέξιμο είναι μια δεξιότητα που διαθέτει κάθε αρτιμελής άνθρωπος, αλλά και οποιοδήποτε πλάσμα διαθέτει πόδια. Οποιαδήποτε στιγμή, ο ήρωας μπορεί να επιχειρήσει να τρέξει είτε σύντομες αποστάσεις με τη μέγιστη δυνατή ταχύτητα (δρόμος ταχύτητας) είτε μεγάλες αποστάσεις, συντηρώντας τις δυνάμεις του (αγώνας αντοχής). Το τρέξιμο δε χρησιμεύει μόνον ως αγώνισμα, αλλά κι όταν ένας ήρωας προσπαθεί να φτάσει έναν αντίπαλο που τρέχει να ξεφύγει (ή να ξεφύγει ο ίδιος από κάποιον αντίπαλο που προσπαθεί να τον πιάσει!). Το τρέξιμο ακολουθεί τους εξής κανόνες:

Κάθε κιλό βάρους που μεταφέρει ο ήρωας μειώνει την ικανότητά του στο τρέξιμο κατά 5%.

Δρόμος ταχύτητας

Ο ήρωας μπορεί να καλύψει σε κάθε γύρο μάχης (10 περίπου δευτερόλεπτα) μια απόσταση σε μέτρα ίση με τη (ΔΥΝ+ΑΝΤ+ΕΠΙ+1Ζ10) χωρίς να ρίξει το ζάρι. Αν θέλει να αυξήσει την ταχύτητά του ακόμα περισσότερο, θα πρέπει να ρίξει 1Ζ100 και να προσπαθήσει να φέρει αριθμό μικρότερο από την ικανότητά του στο Τρέξιμο. Για κάθε 3 μονάδες κάτω από το βασικό ποσοστό του στο Τρέξιμο, ο ήρωας καλύπτει 1 επιπλέον μέτρο σ' εκείνον το γύρο μάχης. Για κάθε 3 μονάδες πάνω από το βασικό ποσοστό του στο Τρέξιμο, ο ήρωας καλύπτει 1 μέτρο λιγότερο σ' εκείνον το γύρο μάχης. **Απόλυτη επιτυχία** τού προσφέρει 1Ζ10 επιπλέον μέτρα, ενώ μια **Απόλυτη αποτυχία** σημαίνει πως παραπατάει και πέφτει, σε κάποιο σημείο 1Ζ100 μέτρα μετά την εκκίνηση και κάνει Ζ10 δευτερόλεπτα να ξανασηκωθεί.

Μετά από τον πρώτο γύρο, ο παίκτης θα πρέπει να ρίξει το ζάρι και να φέρει σε 1Ζ100 αριθμό μικρότερο από την ΑΝΤ του ήρωά του x3 για να συνεχίσει έναν ακόμα γύρο μάχης με τον ίδιο ρυθμό (ρίχνοντας και πάλι ζαριά Τρεξίματος, αν θέλει να τη χρησιμοποιήσει). Απλή αποτυχία σημαίνει πως ο ρυθμός του κόβεται στο ½ για τον επόμενο γύρο. **Απόλυτη επιτυχία** τού επιτρέπει να συνεχίσει με τον ίδιο ρυθμό χωρίς να ρίξει ζαριά αντοχής στον επόμενο γύρο, ενώ **Απόλυτη αποτυχία** σημαίνει πως σωριάζεται στο έδαφος από την εξάντληση και χρειάζονται Ζ10 λεπτά για να ξελαχανιάσει και να σηκωθεί.

Ο μέγιστος αριθμός των γύρων που μπορεί να τρέχει κάποιος σε αγώνα ταχύτητας χωρίς να ξεκουραστεί είναι ισάριθμος με την ΑΝΤ.

Προσοχή: Τα τετράποδα ζώα προσθέτουν διαφορετική μεταβλητή ζαριά στο τρέξιμό τους (συνήθως 2Ζ10), καθρεφτίζοντας το γεγονός πως τα τέσσερα πόδια τους τα βοηθούν να τρέξουν γρηγορότερα από τον άνθρωπο. Δείτε το χαρακτηριστικό Ταχύτητα στο κεφάλαιο των Ζώων και των Τεράτων.

Δρόμος αντοχής

Ο ήρωας καλύπτει σε κάθε γύρο μάχης μια απόσταση σε μέτρα ίση με τη ΔΥΝ+ΑΝΤ+1Ζ6 χωρίς να ρίξει το ζάρι. Αν θέλει να αυξήσει την ταχύτητά του ακόμα περισσότερο, θα πρέπει να ρίξει 1Ζ100 και να προσπαθήσει να φέρει αριθμό μικρότερο από την ικανότητά του στο Τρέξιμο. Για κάθε 5 μονάδες κάτω από το βασικό ποσοστό του στο Τρέξιμο, ο ήρωας καλύπτει 1 επιπλέον μέτρο σ' εκείνον το γύρο μάχης. Για κάθε 5 μονάδες πάνω από το βασικό ποσοστό του στο Τρέξιμο, ο ήρωας καλύπτει 1 μέτρο λιγότερο σ' εκείνον το γύρο μάχης. **Απόλυτη επιτυχία** τού προσφέρει 1Ζ6 επιπλέον μέτρα, ενώ μια **Απόλυτη αποτυχία** σημαίνει πως παραπατάει και πέφτει σε κάποιο σημείο λίγο μετά την εκκίνηση, και κάνει Ζ10 δευτερόλεπτα να ξανασηκωθεί.

Μετά από τον πέμπτο γύρο, ο παίκτης θα πρέπει να ρίξει το ζάρι και να φέρει σε 1Ζ100 αριθμό μικρότερο από την ΑΝΤ του ήρωά του x5 για να συνεχίσει άλλους 5 γύρους μάχης με τον ίδιο ρυθμό (ρίχνοντας και πάλι ζαριά Τρεξίματος, αν θέλει να τη χρησιμοποιήσει). Απλή αποτυχία σημαίνει πως ο ρυθμός του κόβεται στο ½ για τους επόμενους 5 γύρους. **Απόλυτη επιτυχία** τού επιτρέπει να συνεχίσει με τον ίδιο ρυθμό χωρίς να ρίξει ζαριά αντοχής στους επόμενους 10 γύρους, ενώ **Απόλυτη αποτυχία** σημαίνει πως σωριάζεται στο έδαφος από την εξάντληση και χρειάζονται Ζ10 λεπτά για να ξελαχανιάσει και να σηκωθεί.

Ο μέγιστος αριθμός γύρων μάχης που ένας δρομέας μπορεί να τρέξει σε δρόμο αντοχής χωρίς να ξεκουραστεί ισούται με την ΑΝΤ x40.

☑ ΚΑΝΟΝΑΣ ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ

Για να βρείτε ποιος κερδίζει σ' έναν αγώνα τρεξίματος, βάλτε τους αντιπάλους να ρίχνουν ο καθένας 1Z10 και να προσθέτουν ο καθένας την ΑΝΤ του x3. Το τελικό αποτέλεσμα είναι τα μέτρα που καλύπτει ο κάθε δρομέας σε 1 γύρο μάχης. Αν ξεκινούν με κάποια απόσταση να τους χωρίζει, υπολογίστε τη για να δείτε αν θα την καλύψει εκείνος που επιχειρεί την καταδίωξη. Τα γρήγορα τετράποδα ζώα ρίχνουν 2Z10 ή ακόμα και 3Z10 για να τα προσθέσουν στην ΑΝΤ x3.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Οι δεξιότητες αυτές αφορούν το άτομο ως κοινωνικό ον και καθρεφτίζουν την ικανότητά του να επικοινωνήσει με τους τρίτους, με τα λόγια αλλά και τις χειρονομίες. Κατά ένα ποσοστό διδάσκονται, αλλά στα ανώτερα επίπεδά τους συνήθως φτάνει κανείς μόνο μέσα από την προσωπική εμπειρία και έρευνα.

Κυριότερα πλεονεκτήματα: Μεγάλη Εξυπνάδα και ωραία Εμφάνιση.

Γνώση ελληνικών

● **Βασικό ποσοστό ΕΞΥ x5%**

Όλοι οι ήρωες, όπως και οι άλλοι Έλληνες της ομηρικής εποχής, ξεκινούν με μια ικανοποιητική χρήση της ελληνικής γλώσσας, μια κι είναι η μητρική τους. Κάποιες τάξεις, όπως οι ευγενείς και οι ιερείς μαθαίνουν να τη χρησιμοποιούν καλύτερα, όπως φαίνεται από τις επιπλέον δεξιότητες επικοινωνίας που υπάρχουν σ' αυτές. **Οι λοιπές δεξιότητες επικοινωνίας δεν μπορούν ποτέ να ξεπερνούν σε ποσοστό το ποσοστό γνώσης της ελληνικής.** Ο παρακάτω ενδεικτικός πίνακας για τα περιθώρια χρήσης της ελληνικής ανά εκατοστιαίο ποσοστό είναι ενδεικτικός, αλλά ισχύει τόσο για τους ξένους που έχουν κάποιες γνώσεις ελληνικών όσο και για την εκμάθηση ξένων γλωσσών από Έλληνες ήρωες.

01%-10%	Λιγοστές και απλούστατες φράσεις του τύπου «μη με σκοτώσετε», «φαγητό», «νερό», «βοήθεια».
11%-30%	Φράσεις που καλύπτουν τις απλές απαιτήσεις τις καθημερινής ζωής, του τύπου: «Πόσα αυγά για δυο καρβέλια ψωμί;»
31%-50%	Ο τρόπος που μιλάει ένας αμαθής ντόπιος. «Είδα ένα άρμα να περνάει από δω πριν από τρεις μέρες».
51%-80%	Σε αυτό το επίπεδο η χρήση της γλώσσας επιτρέπει σε κάποιον να διηγηθεί ιστορίες, να πει τραγούδια ή να παζαρέψει με εμπόρους: «Περιμένεις πως θα σου δώσω τη χρυσή καρφίτσα με αντάλλαγμα αυτή την ψωριασμένη αγελάδα;»
81%-00%	Η γλώσσα των ευγενών, των ιερέων και των ποιητών: «Τρανέ άρχοντα, βλέποντας το χρυσοστόλιστο παλάτι σου ένιωσα τα μάτια μου να γεμίζουν με φως, λες και τα χάιδεψε το χέρι του Φοίβου».

Γνώση ξένης γλώσσας

● **Βασικό ποσοστό (για Έλληνες) 0%**

Κάποιες τάξεις ανθρώπων, όπως οι ναυτικοί, διδάσκονται στα ταξίδια τους την ξένη γλώσσα του τόπου που επισκέπτονται. Σε καμιά περίπτωση ωστόσο, η γνώση της ξένης γλώσσας δεν μπορεί να ξεπεράσει σε ποσοστό τη γνώση της μητρικής. Ο ενδεικτικός πίνακας των ποσοστών είναι ο ίδιος με τον πίνακα της ελληνικής που παρουσιάζεται μόλις πιο πάνω. Κυριότερες ξένες γλώσσες για τους Έλληνες της εποχής: αιγυπτιακά, λυδικά, χαλδαϊκά, φοινικικά και σκυθικά.

Πειστική ομιλία

● **(Βασικό ποσοστό ΕΞΥ+ΕΜΦ):2%**

Άνθρωποι έξυπνοι και ικανοί στη χρήση της γλώσσας μπορούν να πείσουν έναν ανυποψίαστο συνομιλητή για κάτι το οποίο δεν ανταποκρίνεται στην αλήθεια ή να τον κάνουν να αποδεχθεί τις δικές τους απόψεις για ένα θέμα. Τα επιχειρήματά τους μπορεί να είναι σαθρά, αλλά, μιλώντας γρήγορα και ασταμάτητα, δε δίνουν στο συνομιλητή τους την ευκαιρία να σκεφτεί ψύχραιμα και λογικά. Η δεξιότητα αυτή χρησιμοποιείται κυρίως από εμπόρους και όσους έχουν να πουλήσουν ή να ανταλλάξουν ένα αγαθό, αλλά μπορεί να βοηθήσει και σε άλλες περιπτώσεις, όπως, για παράδειγμα, όταν ο ήρωας θέλει να πείσει ένα μισονυσταγμένο φρουρό να τον αφήσει να μπει στην πόλη ενώ έχει ήδη βραδιάσει.

Σε ιδιαίτερες περιπτώσεις, κι αν ο Ραψωδός το κρίνει απαραίτητο, το θύμα μπορεί να ρίξει ένα Z100 και να προσπαθήσει να φέρει αριθμό μικρότερο από την ΕΞΥ του x5 για να αποφύγει να επηρεαστεί από την Πειστική ομιλία. Αν, βέβαια, ο χρήστης της δεξιότητας προσπαθούσε να τον πείσει για κάτι σωστό, μια πετυχημένη ζαριά απλώς επιβεβαιώνει την αλήθεια των λόγων του χρήστη της δεξιότητας.

Οι παίκτες και ο Ραψωδός δεν πρέπει να ξεχνούν πως η Πειστική ομιλία είναι μια δεξιότητα η οποία έχει αποτελέσματα μόνο για λίγες στιγμές, κι αν ο ήρωας παραμείνει περισσότερη ώρα κοντά στο συνομιλητή, επιτρέποντάς του να σκεφτεί λογικά, το αποτέλεσμα συνήθως θα ανατραπεί. Επίσης, μην ξεχνάτε πως η Πειστική ομιλία μπορεί να απευθύνεται μόνο σε ένα

πρόσωπο, ή, στην καλύτερη περίπτωση, σε λιγοστά. Επίσης, η δεξιότητα αυτή δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να πείσει κάποιον να εναντιωθεί σε μια βαθιά ριζωμένη πεποίθησή του ή να θέσει σε σοβαρό κίνδυνο τη ζωή ή την κοινωνική του θέση. Ο παρακάτω πίνακας είναι ενδεικτικός.

01%-15%	Η δεξιότητα σ' αυτό το επίπεδο επιτρέπει στον ήρωα απλώς να πείσει κάποιον γρηγορότερα για μια απόφαση την οποία θα έπαιρνε έτσι κι αλλιώς, αλλά ίσως αργότερα.
15%-40%	Στο επίπεδο αυτό ο ήρωας μπορεί να πείσει το συνομιλητή του για μια απόφαση που κανονικά θα έπαιρνε με βαριά καρδιά, ή μετά από αρκετό χρόνο. Επίσης, μπορεί να ανταλλάξει ένα αγαθό μ' ένα άλλο 10% μεγαλύτερης αξίας.
41%-60%	Στο επίπεδο αυτό ο ήρωας μπορεί να πείσει το συνομιλητή του να πάρει μια απόφαση που θα έπαιρνε πολύ δύσκολα, ή μετά από πολλές αναβολές. Επίσης, μπορεί να ανταλλάξει ένα αγαθό με ένα άλλο 30% μεγαλύτερης αξίας.
61%-80%	Ο ήρωας μπορεί να πείσει το συνομιλητή του να πάρει μια απόφαση που κανονικά δε θα έπαιρνε, ή να τον κάνει να αποδεχθεί ένα ολοφάνερο ψέμα που σε λίγες στιγμές θα αποκαλυφθεί. Μπορεί να ανταλλάξει ένα αγαθό μ' ένα άλλο 50% μεγαλύτερης αξίας.
81%-00%	Ο ήρωας μπορεί να πείσει το συνομιλητή του να πάρει μια απόφαση η οποία είναι εντελώς ενάντια στα συμφέροντά του, ή να τον κάνει να αποδεχθεί ένα ολοφάνερο ψέμα για κάτι που γίνεται μπροστά στα μάτια του. Μπορεί να ανταλλάξει ένα αγαθό μ' ένα άλλο 100% μεγαλύτερης αξίας.

Ρητορική

● **(Βασικό ποσοστό ΕΞΥ+ΕΜΦ):2%**

Αυτή η δεξιότητα βοηθάει το χρήστη να πείσει ένα μεγάλο πλήθος ανθρώπων, αλλά και μεμονωμένα άτομα, μιλώντας για πολλή ώρα και απευθυνόμενος περισσότερο στο συναίσθημα παρά στη λογική τους. Αν πετύχει, ο ρήτορας μπορεί να ελέγξει τις αντιδράσεις των ακροατών του πολύ πιο έντονα και μακροπρόθεσμα απ' όσο με την Πειστική ομιλία. Ωστόσο, για κάτι τέτοιο απαιτούνται τουλάχιστον Ζ100+5 λεπτά ομιλίας. Μην ξεχνάτε πως ο ρήτορας προσπαθεί να συνενώσει τις συχνά αντιτιθέμενες γνώμες του πλήθους σε μία και μόνη γνώμη η οποία θα συμφωνεί με τη δική του. Ο παρακάτω πίνακας είναι απλώς ενδεικτικός. Όποιος διαθέτει κάποιο ποσοστό εξυπακούεται πως γνωρίζει και όλα τα προηγούμενα.

01%-20%	Αυτός ο βαθμός δεξιότητας επιτρέπει στο ρήτορα απλώς να υποστηρίξει τη γνώμη του σε μια συνέλευση των μελών του γένους ή των κατοίκων της πόλης χωρίς μεγάλο κίνδυνο να γελοιοποιηθεί.
21%-40%	Ο ρήτορας μπορεί να υποστηρίξει με σιγουριά τη γνώμη του, να χρησιμοποιήσει λογικά επιχειρήματα, και να πείσει για κάποιο δίκαιο αίτημα του ή κάποιο αίτημα που θα φέρει καλό στο σύνολο.
41%-60%	Στο βαθμό αυτό δεξιότητας ο ρήτορας μπορεί να αντιμετωπίσει με άνεση τις αντίθετες γνώμες στη συγκέντρωση, και να πείσει ένα αμφιταλαντευόμενο ακροατήριο για την αξία της γνώμης του, έστω κι αν αυτή υποβάλλει σε οικονομικά ή άλλα βάρη τους ακροατές.
61%-80%	Ο ρήτορας μπορεί να ενθουσιάσει τα πλήθη, πείθοντάς τα να υποβληθούν σε μεγάλες θυσίες για να ακολουθήσουν τη γνώμη του ή να τα στρέψει εναντίον πραγματικών ή φανταστικών εχθρών – να κηρύξουν πόλεμο, να εξορίσουν κάποιον, να πληρώσουν μεγαλύτερο φόρο.
81%-00%	Στο ανώτατο αυτό επίπεδο, ο ρήτορας μαγεύει τα πλήθη, τα οποία κυριολεκτικά κρέμονται από τα χείλη του. Αν δεν υπάρχει κάποιος άλλος ικανός ρήτορας με αντίθετη άποψη, θα κάνουν σχεδόν οτιδήποτε τους παρακινήσει να κάνουν.

Αν δύο ή περισσότεροι ρήτορες προσπαθούν να πείσουν ένα κοινό για αντίθετα πράγματα, σε περίπτωση που και οι δύο έχουν τη δυνατότητα να πείσουν το κοινό γι' αυτό που προσπαθούν, ρίχνουν και οι δύο 1Ζ100. Αυτός ο οποίος θα φέρει στη ζαριά τη μεγαλύτερη καθαρή διαφορά κερδίζει το ακροατήριο. Αν ο ένας από τους δύο ρήτορες φέρει στη ζαριά αριθμό μεγαλύτερο από τη ρητορική του ικανότητα, τότε η διαφορά προστίθεται στο βασικό ποσοστό του άλλου ρήτορα. Π.χ., ο Νικόστρατος και ο ιερέας του απομακρυσμένου ορεινού χωριού προσπαθούν να πείσουν τους συγκεντρωμένους άρχοντες και κατοίκους, ο μεν πρώτος να χαρίσουν τη ζωή στην ομάδα του, ο δε δεύτερος να τους εκτελέσουν αμέσως. Ο Νικόστρατος έχει ικανότητα ρητορικής 35% και ο ιερέας 60%. Ευτυχώς για την ομάδα του Νικόστρατου, ο ήρωάς μας φέρνει 17 στο ζάρι του, ενώ ο μάντης 86! Ο ήρωάς μας όχι μόνο κερδίζει την αναμέτρηση, αλλά και είναι σαν να κατείχε τη δεξιότητα της ρητορικής σε επίπεδο μεγαλύτερο από το δικό του, αφού στο 35% μπορεί να προσθέσει και τη διαφορά 60-86=-26 από την αποτυχημένη ζαριά του μάντη.

Οι δεξιότητες αυτές ονομάζονται έτσι γιατί έχουν να κάνουν κυρίως με τη μετακίνηση μέσα στον ανοιχτό χώρο. Μια και την ομηρική εποχή οι ανθρώπινοι οικισμοί αποτελούν ακόμα ένα απειροελάχιστο τμήμα του κόσμου, μπορεί να αποδειχθούν πολύτιμες.
Κυριότερα πλεονεκτήματα: Μικρό Μέγεθος, μεγάλη Επιδεξιότητα.

Αθόρυβη κίνηση

Βασικό ποσοστό (ΕΠΙ x2)+ΕΞΥ-ΜΕΓ%

Χρησιμοποιώντας αυτή τη δεξιότητα, κάποιος μπορεί να διανύσει μία απόσταση 50 μ. χωρίς να κάνει θόρυβο, άρα και χωρίς να γίνει αντιληπτός, τουλάχιστον ακουστικά. Είναι μια ικανότητα που χρησιμεύει βασικά στους κυνηγούς, αλλά μπορεί να φανεί πολύτιμη σχεδόν σε κάθε περιπέτεια των ηρώων. Μια πετυχημένη ζαριά σ' αυτή τη δεξιότητα δείχνει πως ο χρήστης της δεν έγινε αντιληπτός από το ζώο ή τον άνθρωπο που προσπαθεί να πλησιάσει. Ωστόσο, αν ο αντίπαλος (ζώο ή άνθρωπος) διαθέτει την ικανότητα της Οξύτητας ακοής και τη χρησιμοποιεί ενεργά (όπως ένας ξύπνιος φρουρός, για παράδειγμα) τότε ο χρήστης της δεξιότητας θα πρέπει να αφαιρέσει από το ποσοστό της ικανότητάς του το ποσοστό Οξύτητας ακοής του αντιπάλου, πριν αφαιρέσει οποιαδήποτε τυχόν άλλη ποινή.

> Παράδειγμα: *Ο Κλέαρχος προσπαθεί να πλησιάσει αθόρυβα το ελάφι που του ξεφεύγει για τόσον καιρό την ώρα που εκείνο σκύβει να πιει νερό. Ο Κλέαρχος έχει ικανότητα Αθόρυβης κίνησης 80%, μα το ελάφι έχει ικανότητα Οξύτητας ακοής 50%, και τη χρησιμοποιεί μια και ξέρει πως η ώρα που σκύβει να πιει νερό είναι η πιο επικίνδυνη. Ο Κλέαρχος έχει μόνο 30% πιθανότητες να πετύχει στη ζαριά του (80-50=30)*

ΑΥΞΟΜΕΙΩΤΙΚΟΙ ΠΑΡΑΓΟΝΤΕΣ ΑΘΟΡΥΒΗΣ ΚΙΝΗΣΗΣ

Ευνοϊκό έδαφος (μονοκόμματος βράχος, μαλακό χώμα)	+20% έως +80%
Δυσμενές έδαφος (βότσαλα, σαθρά πετρώματα)	-40% έως -80%
Ξερά φύλλα	-40% έως -80%
Ειδικά καλύμματα σε πόδια και οπλές	+30%
Δυνατός άνεμος, θόρυβος από άλλες πηγές (ποτάμια, οχλοβοή)	+30 έως +80%
Μεταλλική αρματωσιά	-5% για κάθε κιλό βάρους

☑ ΚΑΝΟΝΑΣ ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ

Πετυχημένη ζαριά στην Αθόρυβη κίνηση επιτρέπει σ' έναν ήρωα να καλύψει μια περιοχή 50 μέτρων χωρίς να γίνει αντιληπτός εξαιτίας του θορύβου της μετακίνησής του. Ανάλογα με την περιοχή και τις καιρικές συνθήκες, ο Ραψωδός μπορεί να προσθέσει ή να αφαιρέσει μονάδες στη βασική ικανότητα του ήρωα πριν αυτός ρίξει τα ζάρια.

Ασφάλιση/Απασφάλιση παγίδας

(Βασικό ποσοστό 0%)

Και αυτή είναι μια δεξιότητα η οποία βασικά ανήκει στους κυνηγούς και στους ψαράδες, αλλά κατ' επέκταση μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σε παγίδες που σκοπό έχουν να συλλάβουν ή να σκοτώσουν ανθρώπους. Πετυχημένη ζαριά στην Ασφάλιση Παγίδας δείχνει πως ο χρήστης έστησε την παγίδα με τον τρόπο που σκόπευε, κι αυτή θα λειτουργήσει κανονικά μόλις κάποιος την αγγίξει. Πετυχημένη ζαριά στην Απασφάλιση παγίδας σημαίνει πως ο χρήστης καταφέρνει να εξουδετερώσει την παγίδα χωρίς αυτή να τεθεί σε λειτουργία, ή, τουλάχιστον, χωρίς να προκαλέσει το επιθυμητό αποτέλεσμα. Μια **Απόλυτη αποτυχία** και στις δύο περιπτώσεις σημαίνει πως ο χρήστης της δεξιότητας πιάστηκε ο ίδιος στην παγίδα και θα υποστεί τα οποιαδήποτε αποτελέσματα. Ο παρακάτω πίνακας είναι ενδεικτικός

01%-30%	Ο χρήστης γνωρίζει να στήνει και να ξεστήνει παγίδες για μικρά ζώα και πουλιά, όπως ξόβεργες και μικρά δόκανα. Στην περίπτωση του ψαρά, ξέρει να ρίχνει απλά δίχτυα και παραγάδια.
31%-60%	Ο χρήστης γνωρίζει να στήνει και να ξεστήνει παγίδες για μεγαλύτερα αγρίμια, όπως ζαρκάδια, λύκους κ.λπ., οι οποίες μπορούν να τραυματίσουν σοβαρά και ανθρώπους, αν πιαστούν σε αυτές. Ο ψαράς γνωρίζει πώς να παγιδεύει μεγάλα ψάρια με δίχτυα ή ειδικά δολώματα.
61%-90%	Ο χρήστης γνωρίζει να στήνει και να ξεστήνει παγίδες για τα πιο μεγάλα ζώα, όπως λιοντάρια, αρκούδες κ.λπ. Οι παγίδες μπορεί να είναι μεγάλοι λάκκοι, επιτήδεια σκεπασμένοι, τεράστια δόκανα, κ.λπ. και μπορούν εύκολα να αποβούν θανάσιμες και για ανθρώπους. Ο ψαράς γνωρίζει τον τρόπο να παγιδεύσει μεγάλα κήτη και επικίνδυνα ψάρια όπως δελφίνια, καρχαρίες κ.λπ., με δίχτυα ή τεράστια αγκίστρια.
91%-00%	Ο χρήστης γνωρίζει να κατασκευάζει παγίδες ειδικά για ανθρώπους που να βασίζονται σε απλούς μηχανισμούς όπως είναι ο μοχλός, η τροχαλία και τα μετακινούμενα βάρη πάνω σε ασταθείς βάσεις. Ένα άτομο με τέτοια ικανότητα μπορεί να είναι ιδιαίτερα καλοδεχούμενο σ' ένα μεγάλο παλάτι του οποίου ο

κύριος επιθυμεί να προστατέψει κάποια πολύτιμα προσωπικά του αντικείμενα.

Ιχνηλασία

● **Βασικό ποσοστό ΕΞΥ: 2%**

Μ' αυτή τη δεξιότητα ο χρήστης μπορεί να ακολουθήσει τα ίχνη ενός ζώου ή ανθρώπου στην ύπαιθρο. Τα ίχνη μπορεί να είναι πατημασιές, κουτσουλιές, η στάχτη μιας πρόχειρης κατασκήνωσης ή κάποια σπασμένα κλαδιά. Το ποσοστό ενός ατόμου στη δεξιότητα αυτή δεν μπορεί ποτέ να ξεπερνάει το ποσοστό του στον Εντοπισμό (βλ. λέξη). Κάθε ζαριά επιτρέπει στο χρήστη να ακολουθήσει το δρόμο που έχει πάρει το θύμα του τόσα λεπτά της ώρας όσα και η διαφορά της ζαριάς του από την τελική του ικανότητα στην Ιχνηλασία (μετά από όλες τις προσθαφαιρέσεις). Απλή αποτυχία δείχνει πως ο ιχνηλάτης έχασε τα ίχνη (ή δεν κατάφερε να τα βρει από μιας αρχής, αν αυτή είναι η πρώτη ζαριά του). Μπορεί να ρίξει αμέσως μια δεύτερη ζαριά, με τις μισές πιθανότητες επιτυχίας από κείνες που αρχικά είχε, στην προσπάθειά του να τα ξαναβρεί. Έτσι κι αλλιώς, θα πρέπει να περάσει τουλάχιστον 2Z10 λεπτά ψάχνοντας. Μια **Απόλυτη επιτυχία** σημαίνει πως ο ιχνηλάτης μπορεί να ακολουθήσει τα ίχνη του θύματος για Z100 επιπλέον λεπτά χωρίς να ξαναρίξει το ζάρι, ενώ μια **Απόλυτη αποτυχία** σημαίνει πως ο ιχνηλάτης όχι μόνο χάνει τα ίχνη, αλλά παίρνει και εντελώς διαφορετικό δρόμο, και περνάνε τουλάχιστον Z100 λεπτά μέχρι να το συνειδητοποιήσει. Όσα από τα παραπάνω αναφέρονται στις επιτυχημένες ζαριές ισχύουν εφόσον το τοπίο και οι καιρικές συνθήκες δε μεταβάλλονται σε μεγάλο βαθμό. Οποιαδήποτε σοβαρή αλλαγή επιβάλλει νέα ζαριά με τις ανάλογες αυξομειώσεις, ακόμα κι αν ο ιχνηλάτης έχει «περισσευούμενα» λεπτά από την προηγούμενη ζαριά του.

ΑΥΞΟΜΕΙΩΤΙΚΟΙ ΠΑΡΑΓΟΝΤΕΣ ΙΧΝΗΛΑΣΙΑΣ

Το θύμα αφήνει πίσω ίχνη αίματος	+30%
Το θύμα αφήνει πίσω νεκρά ζώα ή ανθρώπους	+20%
Φρεσκοστρωμένο χιόνι ή λάσπη, αθέριστο χωράφι	+30%
Βροχή, χιόνι, καταιγίδα	-5% έως -50%
Ξερό, βραχώδες έδαφος	-50%
Για κάθε ώρα που έχει περάσει	-2%
Νύχτα	-60%
Αν το θύμα γνωρίζει κι αυτό ιχνηλασία και ξέρει πως το ακολουθούν	-διαφορά πετυχημένης ζαριάς στη δεξιότητα ιχνηλασίας του θύματος

Παράδειγμα: *Ο Κλέαρχος καταφέρνει να πλησιάσει αθόρυβα το ελάφι που κυνηγούσε, και να το πετύχει με το τόξο του. Ωστόσο, το βέλος απλώς τραυματίζει το ελάφι, το οποίο χάνεται τρέχοντας μέσα στο δάσος. Ο Κλέαρχος τρέχει αμέσως προς την πλευρά που χάθηκε το ζώο. Πρέπει να ρίξει μια πετυχημένη ζαριά Ιχνηλασίας. Ο Κλέαρχος έχει Ιχνηλασία 65% στην οποία προσθέτει +30% επειδή το ελάφι αφήνει πίσω του ίχνη αίματος, δηλαδή συνολικά 95%. Ωστόσο, αποδεικνύεται πολύ άτυχος, γιατί φέρνει στο ζάρι 00, δηλαδή* ***Απόλυτη αποτυχία!*** *Παρασυρμένος από μια πιτσιλιά αίματος και κάποια παλιότερα ίχνη, ξοδεύει Z100 λεπτά (στην περίπτωσή του 26) πριν συνειδητοποιήσει πως το ελάφι δεν ακολουθεί το μονοπάτι εκείνο. Πρέπει να γυρίσει πίσω στο ξέφωτο και να ξαναρχίσει το ψάξιμο, χάνοντας έτσι μία περίπου ώρα. Τη δεύτερη φορά πρέπει να φέρει στο ζάρι κάτω από (65%:2=33%) +30% για τα ίχνη του αίματος, - 2% για τη μία ώρα που έχει ήδη περάσει =61%. Φέρνει 27% κι έτσι μπορεί να ακολουθήσει τα ίχνη του ελαφιού για 61-27= 35 λεπτά. Το κυνήγι ξαναρχίζει.*

☑ ΚΑΝΟΝΑΣ ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ

Πετυχημένη ζαριά στην Ιχνηλασία επιτρέπει σ' έναν ήρωα να βρει και να ακολουθήσει τα ίχνη κάποιου ζώου ή ανθρώπου. Ανάλογα με την περιοχή και τις καιρικές συνθήκες, ο Ραψωδός μπορεί να προσθέσει ή να αφαιρέσει μονάδες στη βασική ικανότητα του ήρωα πριν αυτός ρίξει τα ζάρια.

Παραλλαγή

● **Βασικό ποσοστό ΕΞΥ+ΕΠΙ-ΜΕΓ%**

Η δεξιότητα αυτή περιλαμβάνει όχι μόνο την ικανότητα του γνωστού «καμουφλάζ» αλλά και το κρύψιμο σε σκιές, εσοχές, κ.λπ. ώστε κάποιος να παραμείνει απαρατήρητος. Σε περίπτωση που ο χρήστης της δεξιότητας θέλει ταυτόχρονα και να κινηθεί, το ποσοστό του μειώνεται στο μισό, αφού πρώτα έχουν προστεθεί και αφαιρεθεί οι διάφορες παράμετροι του πίνακα που ακολουθεί. Σε περίπτωση που κάποιος άλλος χρησιμοποιεί εκείνη τη στιγμή ενεργά τη δεξιότητα του Εντοπισμού, θα εντοπίσει τον κρυμμένο μόνον αν φέρει πετυχημένη ζαριά εντοπισμού, έχοντας πρώτα αφαιρέσει από την ικανότητά του το ποσοστό Παραλλαγής του κρυμμένου. Αν ο κρυμμένος προσπαθεί ταυτόχρονα να κινηθεί, από τη ζαριά Εντοπισμού αφαιρείται μόνο το μισό ποσοστό Παραλλαγής του κρυμμένου. Η απόσταση που καλύπτει απαρατήρητος ο ήρωας με μιά πετυχημένη ζαριά Παραλλαγής είναι 50 μ.

ΑΥΞΟΜΕΙΩΤΙΚΟΙ ΠΑΡΑΓΟΝΤΕΣ ΠΑΡΑΛΛΑΓΗΣ

Ειδική στολή (στο χρώμα εδάφους, κατασκευή από φύλλα και κλαδιά κ.λπ.)	+10% έως +60%
Χαμηλοί θάμνοι, ψηλό χορτάρι	+10%
Ψηλοί θάμνοι, αραιά δέντρα, μεγάλα βράχια	+20%
Πυκνά δέντρα	+40%
Πολύ αραιή βλάστηση	-30%
Εντελώς γυμνό και επίπεδο έδαφος	-70%
Ημέρα, ήλιος	-50%
Ημέρα, συννεφιά	-40%
Νύχτα, φεγγάρι	-10%
Νύχτα, συννεφιά	+40%
Ομίχλη	+30% έως +70%
Βροχή, Καταιγίδα	+20% έως +70%
Χιόνι	-20% έως +50%

☑ ΚΑΝΟΝΑΣ ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ

Πετυχημένη ζαριά στην Παραλλαγή επιτρέπει σ' έναν ήρωα να καλύψει μια περιοχή 50 μέτρων χωρίς να γίνει αντιληπτός οπτικά από άλλους. Ανάλογα με την περιοχή και τις καιρικές συνθήκες, ο Ραψωδός μπορεί να προσθέσει ή να αφαιρέσει μονάδες στη βασική ικανότητα του ήρωα πριν αυτός ρίξει τα ζάρια.

Προσανατολισμός

● **Βασικό ποσοστό ΕΞΥ: 2%**

Η δεξιότητα αυτή βοηθά κάποιον να προσανατολιστεί με τη βοήθεια του ήλιου, της σελήνης, των αστεριών, ακόμα και κάποιων μικρών λεπτομερειών όπως μια φωλιά μυρμηγκιού ή η κατεύθυνση που έχουν κάποια λουλούδια. Μ' αυτόν τον τρόπο, μπορεί να γνωρίζει προς ποια κατεύθυνση βρίσκεται ένα σημείο που άφησε πίσω του ή κάποιο σημείο που επιθυμεί να βρει μπροστά του. Μια πετυχημένη ζαριά επιτρέπει στο χρήστη να προσανατολιστεί και να ακολουθήσει μια επιθυμητή κατεύθυνση για τόσα λεπτά της ώρας όσα και η διαφορά της ζαριάς του από το τελικό ποσοστό του στη δεξιότητα (μετά από όλες τις προσθαφαιρέσεις). Απλή αποτυχία δείχνει πως ο χρήστης έχασε (ή δεν κατάφερε να βρει τον προσανατολισμό του από μιας αρχής, αν αυτή είναι η πρώτη ζαριά του). Μπορεί να ρίξει αμέσως μια δεύτερη ζαριά, με τις μισές πιθανότητες επιτυχίας από κείνες που αρχικά είχε, στην προσπάθειά του να τον ξαναβρεί. Έτσι κι αλλιώς, θα πρέπει να περάσει τουλάχιστον Ζ10 λεπτά ψάχνοντας. Μια **Απόλυτη επιτυχία** σημαίνει πως ο ιχνηλάτης μπορεί να ακολουθήσει την επιθυμητή κατεύθυνση για Ζ100 επιπλέον λεπτά χωρίς να ξαναρίξει το ζάρι, ενώ μια **Απόλυτη αποτυχία** σημαίνει πως ο χρήστης όχι μόνο χάνει τον προσανατολισμό του και ακολουθεί εντελώς διαφορετικό δρόμο, αλλά και περνάνε τουλάχιστον Ζ100 λεπτά μέχρι να το συνειδητοποιήσει. Τα παραπάνω ισχύουν εφόσον το τοπίο και οι καιρικές συνθήκες δεν μεταβάλλονται σε μεγάλο βαθμό. Οποιαδήποτε σοβαρή αλλαγή επιβάλλει νέα ζαριά με τις ανάλογες αυξομειώσεις, ακόμα κι αν ο ήρωας έχει «περισσευούμενα» λεπτά από την προηγούμενη ζαριά του. Ο Ραψωδός θα πρέπει να φροντίσει ώστε να αποφεύγονται κάποιες εξωπραγματικές καταστάσεις, όπως το να γυρεύει ένας ήρωας τη δύση και να τραβάει προς την ανατολή ενώ βλέπει τον ήλιο να χάνεται στα βουνά πίσω του μόνο και μόνο επειδή έφερε **Απόλυτη αποτυχία** στη ζαριά του. Από την άλλη, δεν πρέπει να ξεχνάτε πως ο ήλιος δύει σε διαφορετικό σημείο στον ίδιο τόπο, ανάλογα με τις εποχές του χρόνου, κι έτσι είναι πολύ εύκολο για κάποιον άσχετο να τραβήξει νοτιοδυτικά αντί για βορειοδυτικά, ακόμα κι όταν βλέπει τον ήλιο να δύει μπροστά του.

ΑΥΞΟΜΕΙΩΤΙΚΟΙ ΠΑΡΑΓΟΝΤΕΣ ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟΥ

Ασυννέφιαστος ουρανός, ο ήλιος κοντά στην ανατολή ή στη δύση	+40%
Ελαφριά συννεφιά, ο ήλιος στην ανατολή ή στη δύση	+30%
Ο ήλιος μεσουρανεί	- 20%
Συννεφιά, ο ήλιος μεσουρανεί	- 30%
Βαριά συννεφιά	- 40%
Ξάστερη βραδιά με φεγγάρι	+40%
Ξάστερη βραδιά χωρίς φεγγάρι	+30%
Συννεφιασμένη βραδιά με φεγγάρι σε ανατολή ή δύση	+30%
Συννεφιασμένη βραδιά με φεγγάρι στο μεσουράνημα	- 20%
Συννεφιασμένη βραδιά χωρίς φεγγάρι	- 80%
Γνωστά σημεία στο τοπίο	+5% έως +80%
Στην ανοιχτή θάλασσα	-30%

☑ ΚΑΝΟΝΑΣ ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ

Πετυχημένη ζαριά στον Προσανατολισμό επιτρέπει σ' έναν ήρωα να εντοπίσει μια επιθυμητή κατεύθυνση και να την ακολουθήσει. Ανάλογα με την περιοχή και τις καιρικές συνθήκες, ο Ραψωδός μπορεί να προσθέσει ή να αφαιρέσει μονάδες στη βασική ικανότητα του ήρωα.



Η ΜΑΧΗ

Η μάχη και ο πόλεμος είναι ένα συχνό, αν όχι καθημερινό, συμβάν στη ζωή του ομηρικού ανθρώπου. Σχεδόν σε κάθε μικρό ή μεγάλο έπος, οι ήρωες θα πρέπει να αντιμετωπίσουν αντίπαλους πολεμιστές, άγρια ζώα ή τρομερά τέρατα, και να διακινδυνέψουν τη ζωή τους για να εκπληρώσουν τους σκοπούς τους. Ολόκληρο το κεφάλαιο που ακολουθεί είναι αφιερωμένο στη μάχη με όπλα, και στον τρόπο με τον οποίο μπορείτε να προσομοιώνετε στο παιχνίδι τις επικές μάχες της ελληνικής μυθολογίας και παράδοσης.
Πρώτα παρουσιάζονται οι περιγραφές των διάφορων όπλων, επιθετικών και αμυντικών, που χρησιμοποιούν οι ομηρικοί πολεμιστές, και στη συνέχεια το σύστημα με το οποίο διεξάγεται η μάχη.

ΤΑ ΟΠΛΑ

Τα όπλα στην ομηρική εποχή, όπως και στην ιστορία όλων των αρχαίων πολιτισμών, χωρίζονται σε επιθετικά και αμυντικά, κι από αυτά, πάλι, τα επιθετικά ανήκουν στις κατηγορίες των **αγχέμαχων** (για μάχη σώμα με σώμα) και των **εκηβόλων** (για ρίψη από μακριά), ενώ τα αμυντικά θα μπορούσαμε να πούμε πως χωρίζονται σε ενεργητικά (ασπίδες) και παθητικά (κράνος, θώρακας, περικνημίδες). Τα όπλα δεν έχουν την εκπληκτική ποικιλομορφία που θα αποκτήσουν σε κατοπινές εποχές (όπως π.χ. κατά το Μεσαίωνα και την Αναγέννηση), αλλά δεν παύουν να είναι επικίνδυνα και να προκαλούν το θάνατο. Ο Ραψωδός μπορεί, κατά την κρίση του, να δεχθεί κάποιες παραλλαγές των γνωστών όπλων με μεγαλύτερο ή μικρότερο μέγεθος, προσαρμόζοντας αναλόγως το βάρος, την απαιτούμενη ΔΥΝ και ΕΠΙ και τη ζημιά που προκαλούν.
Πέρα από την περιγραφή του, κάτω από το κάθε όπλο παρατίθενται και κάποια στατιστικά στοιχεία που χρησιμεύουν στο παιχνίδι. Αυτά, με τη σειρά που εμφανίζονται, είναι τα εξής:

- **Βασικό ποσοστό Επίθεσης/Άμυνας:** Το ποσοστό στο οποίο ο κάθε αρτιμελής ομηρικός άνθρωπος μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα όπλο με επιτυχία. Όσοι ασχολούνται με την πολεμική τέχνη (ευγενείς, πολεμιστές, κ.λπ.) αυξάνουν το ποσοστό αυτό σύμφωνα με τους κανόνες του κεφαλαίου «Δημιουργίας των Ηρώων).

- **Ζημιά:** Η ζημιά που προκαλεί ένα όπλο στους πόντους ζωής του αντιπάλου, αν αυτό πετύχει το στόχο του και επιπλέον δεν αποκρουστεί ή δεν αποφευχθεί. Ο παίκτης ρίχνει το ανάλογο ζάρι (Ζ4, Ζ6, Ζ8 ή Ζ10) και προσθέτει τυχόν μεταβλητές. Το τελικό σύνολο είναι η ζημιά που προκαλεί το όπλο πριν αφαιρεθεί από αυτήν η τυχόν προστασία που προσφέρει η αρματωσιά.

- **Απαιτούμενη ΔΥΝ/ΕΠΙ:** Μερικά όπλα είναι ιδιαίτερα βαριά, ή χρειάζονται ιδιαίτερη επιδεξιότητα στη χρήση τους, κι έτσι δεν μπορεί να τα χρησιμοποιήσει ο καθένας. Οι αριθμοί αριστερά και δεξιά της καθέτου δείχνουν την ελάχιστη ΔΥΝ και ΕΠΙ, αντίστοιχα, που θα πρέπει να διαθέτει ένας ήρωας για να χρησιμοποιήσει το συγκεκριμένο όπλο. Για παράδειγμα, για να χρησιμοποιήσει το βαρύ ομηρικό δόρυ, ένας πολεμιστής θα πρέπει να διαθέτει ΔΥΝ τουλάχιστον 9 και ΕΠΙ τουλάχιστον 8.
Στην ανάγκη, ασφαλώς, ένας πιο αδύναμος ή αδέξιος πολεμιστής μπορεί να δοκιμάσει να χρησιμοποιήσει ένα όπλο το οποίο απαιτεί μεγαλύτερη ΔΥΝ ή ΕΠΙ από τη δική του αλλά τότε η δεξιότητά του στο όπλο αυτό μειώνεται κατά 20% για κάθε πόντο ΕΠΙ κάτω από την απαιτούμενη, ενώ η ζημιά που προκαλεί το όπλο θα είναι 1 πόντος ζωής λιγότερος για κάθε πόντο ΔΥΝ του πολεμιστή κάτω από το απαιτούμενο.

- **Βάρος** (προαιρετικό): Το βάρος του όπλου, κατά προσέγγιση, σε κιλά. Το βάρος επηρεάζει την κίνηση και την αντοχή του πολεμιστή, όπως αναλύεται στην παράγραφο για την Επιβάρυνση στους Γενικούς Κανόνες του Παιχνιδιού. Το βάρος σε θώρακα, κράνος και κνημίδες μετριέται ανά πόντους ΜΕΓ. Έτσι, αν, για παράδειγμα, ένας μεταλλικός θώρακας ζυγίζει 0,3 κιλά για κάθε πόντο ΜΕΓ του κατόχου του, ένας γιγαντόσωμος πολεμιστής με ΜΕΓ 17 θα φοράει ένα θώρακα ο οποίος θα ζυγίζει (0,3 x17 =) 5,1 κιλά, ενώ ένας μικρόσωμος πολεμιστής με ΜΕΓ 8 θα φοράει έναν αντίστοιχο θώρακα ο οποίος θα ζυγίζει μόλις (0,3 x8=) 2,4 κιλά.

- **Ανθεκτικότητα** (προαιρετικό): Η ανθεκτικότητα ενός όπλου όταν αυτό χρησιμοποιηθεί για να αποκρούσει ένα χτύπημα. Αν η τελική Ζημιά που προκαλεί το όπλο του επιτιθέμενου ξεπερνάει τον αριθ-

μό Ανθεκτικότητας του όπλου που αποκρούει την επίθεση, για κάθε επιπλέον πόντο διαφοράς υπάρχουν και 20% πιθανότητες να σπάσει το όπλο που αποκρούει το χτύπημα.
Π.χ. Ο τοξότης Πολυνίκης αναγκάζεται να χρησιμοποιήσει το τόξο του για να αποκρούσει το ξίφος του αντιπάλου του. Το τόξο έχει ανθεκτικότητα 5, και ο αντίπαλός του φέρνει στο ζάρι ζημιά 7. Αν τελικά πετύχει στη ζαριά της άμυνας, το τόξο του θα έχει 40% πιθανότητες ([7-5=2] x20%) να σπάσει.

● **Βεληνεκές, Μέγιστο Βεληνεκές** (προαιρετικό): Τα εκηβόλα όπλα (τόξο, ακόντιο και σφεντόνα) έχουν ένα Βεληνεκές κι ένα Μέγιστο Βεληνεκές. Το πρώτο είναι η απόσταση σε μέτρα στην οποία μπορεί να φτάσει το βλήμα χωρίς ο χρήστης του να αφαιρέσει ποσοστά από την ικανότητά του στο όπλο. Το Μέγιστο Βεληνεκές δηλώνει τη μέγιστη απόσταση σε μέτρα που μπορεί να φτάσει το βλήμα, αφού στο μεταξύ ο χρήστης έχει κάνει χρήση της ικανότητάς του μειωμένης στο μισό. Έτσι, αν ο Πολυνίκης έχει ικανότητα στο τόξο 80% και προσπαθεί να πετύχει ένα στόχο που βρίσκεται ανάμεσα στα 100 και στα 200 μέτρα, θα ρίξει μόνο με 40%. Το Βεληνεκές στο τόξο και στη σφεντόνα αυξάνεται κατά 10 μέτρα για κάθε πόντο ΕΠΙ που διαθέτει ο χρήστης πάνω από το 12, ενώ το Μέγιστο Βεληνεκές αυξάνεται αντίστοιχα κατά 10 μέτρα για κάθε πόντο ΔΥΝ που διαθέτει ο χρήστης του όπλου παραπάνω από το 12. Έτσι, αν στο παράδειγμά μας ο Πολυνίκης είχε ΕΠΙ 15, θα μπορούσε να σημαδέψει ένα στόχο στα 130 μέτρα χωρίς να μειώσει το ποσοστό της ζαριάς του, ενώ αν είχε ΔΥΝ 15 θα μπορούσε να φτάσει ένα στόχο που βρίσκεται σε απόσταση 230 μέτρων με τις μισές πιθανότητες επιτυχίας.
Οι αντίστοιχες αυξήσεις για το ακόντιο είναι 1 επιπλέον μέτρο στο Βεληνεκές για κάθε πόντο ΕΠΙ πάνω από το 12, και 1 επιπλέον μέτρο στο Μέγιστο Βεληνεκές για κάθε πόντο ΔΥΝ πάνω από το 12.

Α. ΕΠΙΘΕΤΙΚΑ ΟΠΛΑ

Α. Αγχέμαχα όπλα

Αν και κατά την ομηρική εποχή το τόξο εκτιμάται ακόμα ως όπλο μεταξύ των ηρώων και των μεγάλων πολεμιστών, πράγμα που δεν ισχύει στα κατοπινά χρόνια της κλασικής Ελλάδας, τα αγχέμαχα όπλα, δηλαδή αυτά που χρησιμοποιούνται για μάχη σώμα με σώμα, είναι συνήθως αυτά που προτιμούν οι ήρωες και οι πρόμαχοι.

Δόρυ

Το δόρυ είναι το κυριότερο όπλο της ομηρικής εποχής. Το αποτελούν ένα κοντάρι φτιαγμένο από το ξύλο κάποιου ανθεκτικού δέντρου (όπως η μελιά), το οποίο φτάνει σε μήκος μέχρι και τα 2 μέτρα, και μια μεταλλική αιχμή, μπρούντζινη ή σιδερένια, συνήθως σε σχήμα φύλλου, η οποία έχει μήκος 25-50 εκατοστά. Στο σημείο που το κρατάει ο πολεμιστής, το κοντάρι μπορεί να έχει επένδυση από δέρμα, ώστε να παρέχει καλύτερη λαβή και να μη γλιστράει εξαιτίας του ιδρώτα της παλάμης την ώρα της μάχης. Το δόρυ δεν είναι φτιαγμένο για να ρίχνεται από μακριά, και, έτσι, όποιος ήρωας επιθυμεί να κάνει κάτι τέτοιο θα πρέπει να ρίξει τη ζαριά της επίθεσης με μειωμένη την ικανότητά του στο ακόντιο στο μισό, και, στην καλύτερη περίπτωση, μπορεί να το φτάσει στη μισή απόσταση (βλ. Εκηβόλα όπλα, Ακόντιο). Πχ. ένας ήρωας με ικανότητα στο ακόντιο 60% έχει μόνο 30% πιθανότητες να πετύχει με το δόρυ του έναν αντίπαλο, εκτοξεύοντάς το από μακριά.

Βασικό ποσοστό	ΕΠΙ %
Ζημιά	Z10+1
Ελάχιστη απαιτούμενη ΔΥΝ/ΕΠΙ	9/8
Βάρος	2
Ανθεκτικότητα	8

Ξίφος

Το ξίφος δεν είναι κατά την ομηρική εποχή διαδεδομένο τόσο όσο το δόρυ. Οι περισσότεροι πολεμιστές θα προτιμήσουν να το χρησιμοποιήσουν μόνον όταν έχουν χάσει ή σπάσει το δόρυ τους, αν και κάτι τέτοιο δεν εμποδίζει κάποιους ήρωες να ειδικευτούν σε αυτό. Ο Όμηρος το ονομάζει «άορ» ή «φάσγανον». Την εποχή εκείνη είναι συνήθως μπρούντζινο. Έχει μήκος από 80 εκ. ως 1 μέτρο, και είναι σχετικά στενό (5-6 εκ.), με στενή λαβή από ξύλο, κέρατο ή μέταλλο και σχεδόν καθόλου φυλακτήρα, μια και χρησιμοποιείται κυρίως για να τρυπάει και όχι για να κόβει, όπως τα κατοπινά σπαθιά.
Η θήκη του είναι συνήθως από ξύλο ή δέρμα, και κρεμιέται από ένα λουρί που ονομάζεται τελαμώνας στο δεξιό ή στον αριστερό ώμο του πολεμιστή.

Βασικό ποσοστό	ΕΠΙ: 2%
Ζημιά	Ζ8+1
Ελάχιστη απαιτούμενη ΔΥΝ/ΕΠΙ	8/7
Βάρος	1,5
Ανθεκτικότητα	12

Εγχειρίδιο

Το εγχειρίδιο είναι (ανάλογα πώς το βλέπει κανείς) ένα πολύ μικρό σπαθί ή ένα πολύ μεγάλο μαχαίρι. Οι πολεμιστές το χρησιμοποιούν μόνο σε έσχατη ανάγκη, όταν έχουν χάσει όλα τα άλλα όπλα τους, ή έχουν σφιχταγκαλιαστεί με τον αντίπαλο. Έχει μήκος από 20 έως 40 εκατοστόμετρα και πλάτος 3-5. Συνήθως κρέμεται από στενό λουρί γύρω από τη μέση. Είναι μπρούντζινο ή σιδερένιο, και η ικανότητα άμυνας με αυτό δεν μπορεί ποτέ να ξεπεράσει το 50% εξαιτίας του μικρού μεγέθους του.

Βασικό ποσοστό	ΕΠΙ%
Ζημιά	Ζ4+1
Ελάχιστη απαιτούμενη ΔΥΝ/ΕΠΙ	5/5
Βάρος	0,5
Ανθεκτικότητα	6

Μαχαίρι

Το μαχαίρι είναι μάλλον εργαλείο παρά όπλο· παρ' όλα αυτά, μπορεί κι αυτό να αποβεί θανατηφόρο όπλο. Λίγο ως πολύ, όλοι οι εργαζόμενοι στην ύπαιθρο (αγρότες, κυνηγοί, ψαράδες) κουβαλούν μαζί τους ένα μαχαίρι. Είναι φθηνό, συνήθως χάλκινο ή μπρούντζινο, και η ικανότητα άμυνας μ' αυτό δεν μπορεί ποτέ να ξεπεράσει το 30% εξαιτίας του μικρού μεγέθους του.

Βασικό ποσοστό	ΕΠΙ x2%
Ζημιά	Ζ4
Ελάχιστη απαιτούμενη ΔΥΝ/ΕΠΙ	3/3
Βάρος	0,2
Ανθεκτικότητα	2 (χάλκινο) 4 (μπρούντζινο)

Ρόπαλο

Αν και ο Ηρακλής το έκανε πασίγνωστο, το ρόπαλο δεν είναι ιδιαίτερα διαδεδομένο κατά την ομηρική εποχή, και θεωρείται όπλο μάλλον περιθωριακών ανθρώπων, όπως ο γνωστός ληστής Περιφήτης, τον οποίο σκότωσε ο Θησέας. Ο Όμηρος το ονομάζει «κορύνη». Είναι φτιαγμένο από σκληρό ξύλο, κι είναι στενότερο στο σημείο απ' όπου κρατιέται και ογκωδέστερο στο σημείο με το οποίο χτυπά. Κάποιες φορές, η άκρη του αυτή είναι ντυμένη με φύλλο χαλκού ή μπρούντζου. Η ζημιά που προκαλεί, το βάρος και η Ανθεκτικότητά του είναι σχετικά με το μέγεθος και την κατασκευή του. Εδώ παρατίθενται η πιο αδύναμη, μια μεσαία και η πιο ισχυρή μορφή του.

ΕΙΔΟΣ ΡΟΠΑΛΟΥ	Ελαφρύ	Ενισχυμένο	Βαρύ
Βασικό ποσοστό	ΕΠΙ%x2	ΕΠΙ%	ΕΠΙ%
Ζημιά	Ζ6	Ζ8+1	Ζ10+2
Ελάχιστη απαιτούμενη ΔΥΝ/ΕΠΙ	6/7	10/8	13/9
Βάρος	0,5	2	4
Ανθεκτικότητα	4	7	12

Β. *Εκηβόλα όπλα*

Τα εκηβόλα όπλα της ομηρικής εποχής, δηλαδή αυτά που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από μακριά, είναι το ακόντιο, το τόξο και η σφεντόνα.

Ακόντιο

Το ακόντιο είναι κάτι σαν μικρότερο δόρυ, ζυγιασμένο με τέτοιον τρόπο ώστε να μπορεί να εκτοξευτεί με ακρίβεια σε σχετικά μεγάλη απόσταση. Έχει μήκος 1,35 έως 1,80 μέτρα και η αιχμή του είναι μικρότερη από κείνη του δόρατος. Ένα ειδικό κορδόνι περιτυλιγμένο στα μισά περίπου του κονταριού βοηθάει στην εκτόξευση του ακοντίου σε μεγαλύτερη απόσταση. Ένας πολεμιστής φροντίζει να κουβαλάει μαζί του στη μάχη τουλάχιστον δύο έως τρία ακόντια, τα οποία εκτοξεύει στους αντιπάλους πριν τους πλησιάσει για να τους πολεμήσει σώμα με σώμα.

Το ακόντιο μπορεί, στην ανάγκη, να χρησιμοποιηθεί και στη μάχη σώμα με σώμα, οπότε η ζημιά που προκαλεί αυξάνεται στο Ζ8 αλλά η δεξιότητα του κατόχου του στη χρήση του μειώνεται κατά 40%.



Βασικό ποσοστό	(ΕΠΙ+ΔΥΝ):4%
Ζημιά	Ζ6+1
Ελάχιστη απαιτούμενη ΔΥΝ/ΕΠΙ	9/9
Βάρος	1,5
Ανθεκτικότητα	6
Βεληνεκές	10 μέτρα
Μέγιστο βεληνεκές	20 μέτρα

Τόξο

Το τόξο της ομηρικής εποχής είναι φτιαγμένο από εύκαμπτο αλλά ανθεκτικό ξύλο ή από κέρατο, ενώ η χορδή του κατασκευάζεται από νεύρα ή έντερα ζώων. Η χορδή δεν είναι συνεχώς περασμένη στο στέλεχος, αλλά περνιέται μόνο κατά τη διάρκεια της μάχης, ώστε να μην καταστρέφεται από τη συνεχή τάση. Αξέχαστο από τα ομηρικά έπη παραμένει το τόξο του Οδυσσέα στην Ιθάκη, τόσο δύσκαμπτο ώστε μονάχα εκείνος είχε τη δύναμη να το λυγίσει αρκετά για να του περάσει τη χορδή.

Τα βέλη έχουν μήκος από 45 έως 60 εκατοστά, και αιχμή από μπρούντζο.

Όταν δεν το χρησιμοποιούν, προστατεύουν το τόξο μέσα σε μια ειδική θήκη που ονομάζεται *γωρυτός*, ενώ η φαρέτρα έχει πώμα και χωράει είκοσι περίπου βέλη.

Βασικό ποσοστό	(ΕΠΙ+ΔΥΝ): 5%
Ζημιά	Ζ6+1
Ελάχιστη απαιτούμενη ΔΥΝ/ΕΠΙ	9/9
Βάρος	0,5
Ανθεκτικότητα	5 (ξύλινο) 8 (κεράτινο)
Βεληνεκές	100 μέτρα
Μέγιστο βεληνεκές	200 μέτρα (Ζημιά Ζ6)

Σφεντόνα

Η σφεντόνα είναι ένα απλούστατο όπλο, αποτελούμενο από ένα μικρό κομμάτι δέρμα που έχει δεμένα στις άκρες του δυο λουριά μήκους γύρω στα 60 εκατοστόμετρα. Ο σφενδονιστής τοποθετεί ένα βλήμα (συνήθως μια μικρή στρογγυλή πέτρα) μέσα στο δέρμα, κι ύστερα περιστρέφει το όπλο με ταχύτητα, κρατώντας το από τα δυο λουριά (από το ένα πιο σφιχτά απ' όσο με το άλλο). Την κατάλληλη στιγμή αφήνει τον έναν ιμάντα ελεύθερο, και το βλήμα εκτοξεύεται προς τον εχθρό. Είναι ένα φθηνό όπλο που, με την κατάλληλη εκπαίδευση και δύναμη, μπορεί να εκτοξεύσει βλήματα σε ίση ή και μεγαλύτερη απόσταση από ένα τόξο, μα στις μεγάλες αποστάσεις χάνει σε ισχύ και ευθυβολία. Κατά την ομηρική εποχή είναι σχετικά σπάνιο.

Βασικό ποσοστό	(ΕΠΙ+ΔΥΝ): 6%
Ζημιά	Ζ6+1
Ελάχιστη απαιτούμενη ΔΥΝ/ΕΠΙ	-/11
Βάρος	0,1
Ανθεκτικότητα	1
Βεληνεκές	50 μέτρα
Μέγιστο Βεληνεκές	200 μέτρα (Ζημιά Ζ6-1)

ΦΥΣΙΚΑ ΟΠΛΑ

Όταν βρεθεί στην ανάγκη κάποιος μπορεί να πολεμήσει ακόμα και με γυμνά χέρια (και πόδια). Οι γροθιές, οι κλοτσιές, ακόμα και οι κεφαλιές, θεωρούνται «φυσικά» όπλα επειδή κάποιος μπορεί να τα ενεργοποιήσει κάθε στιγμή χρησιμοποιώντας απλώς τα μέλη του. Το ίδιο «φυσικά» όπλα είναι στα ζώα και στα τέρατα τα νύχια, τα δόντια, το ράμφος ή οποιοδήποτε άλλο μέρος του σώματός τους με το οποίο χτυπούν τον αντίπαλο. Αυτά αναφέρονται ξεχωριστά και συγκεκριμένα για το κάθε ζώο ή τέρας στο κεφάλαιο «Ζώα, μυθικά φύλα και τέρατα του ομηρικού κόσμου» του **Βιβλίου του Ραψωδού**.
Ακολουθούν τα ανθρώπινα φυσικά όπλα, και η ζημιά που προκαλούν στον αντίπαλο. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την επιδέξια χρήση του ανθρώπινου σώματος στη μάχη, δείτε τη Δεξιότητα της Πάλης, και ιδιαίτερα του Παγκράτιου. Μην ξεχνάτε πως και στις περιπτώσεις μάχης με φυσικά όπλα, ο ήρωας προσθέτει στη ζημιά που προκαλεί την τυχόν Ζαριά Δύναμής του.

Γροθιά

Βασικό ποσοστό	ΕΠΙ x2%
Ζημιά	Ζ4-1

Κλοτσιά

Βασικό ποσοστό	ΕΠΙ%
Ζημιά	Ζ6-1

Κουτουλιά

Βασικό ποσοστό:	ΕΠΙ%
Ζημιά	Ζ6-1

Τα φυσικά όπλα δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν για άμυνα σε επίθεση με τεχνητά όπλα, αλλά μπορούν να αποκρούσουν φυσικά χτυπήματα σύμφωνα με τους κανόνες της πάλης και του παγκράτιου (δείτε δεξιότητες πάλης και παγκράτιου και για το μέγεθος ζημιάς των ανθρώπινων φυσικών όπλων).

ΑΜΥΝΤΙΚΑ ΟΠΛΑ

Ασπίδα

Η ασπίδα είναι το κυριότερο αμυντικό όπλο της ομηρικής εποχής. Οι ήρωες στον πόλεμο κρατούν συνήθως τεράστιες στρογγυλές ασπίδες οι οποίες καλύπτουν σχεδόν όλο το σώμα του πολεμιστή, αλλά υπάρχουν και άλλοι, μικρότεροι τύποι, σε σχήμα οκταριού ή ορθογώνιου. Ο σκελετός των πιο φθηνών ασπί-

δων είναι φτιαγμένος από πλεγμένα κλαδιά ιτιάς, σκεπασμένα με δέρμα βοδιού και χαλκό, αλλά οι ασπίδες των μεγάλων πολεμιστών είναι ξύλινες, με πολλές στρώσεις δέρματος και μια στρώση χαλκού ή μπρούντζου. Η ασπίδα του Αχιλλέα είναι ολόκληρη από μέταλλο, με πέντε επάλληλες στρώσεις. Λουριά στο εσωτερικό της ασπίδας βοηθούν τον πολεμιστή να την κρατάει σφιχτά, ενώ σε μερικές περιπτώσεις κάποια άλλα του επιτρέπουν να την κρεμάει στην πλάτη ώστε να μπορεί να κινηθεί πιο ελεύθερα ή να χρησιμοποιήσει επιθετικά όπλα και με τα δύο χέρια. Τα παρακάτω στατιστικά στοιχεία είναι ενδεικτικά. Η ζημιά που προκαλούν οι ασπίδες αφορά την περίπτωση που ένας πολεμιστής —ο οποίος συνήθως έχει χάσει τα άλλα όπλα του— αποφασίζει να χρησιμοποιήσει την ασπίδα του για να συνθλίψει τον αντίπαλό του. Η ικανότητα επίθεσης είναι η μισή από την ικανότητα με την ασπίδα στην άμυνα.

	Μικρή Ασπίδα	Μεσαία Ασπίδα	Μεγάλη Ασπίδα
Βασικό ποσοστό	ΕΠΙ%	ΕΠΙx2%	ΕΠΙx3%
Ζημιά	Ζ3	Ζ4	Ζ6
Ελάχιστη ΔΥΝ/ΕΠΙ	5/8	8/8	11/9
Βάρος	1	3	7
Ανθεκτικότητα	8	12	16

Θώρακας

Οι θώρακες κατά την ομηρική εποχή είναι σπάνιοι και, όπου υπάρχουν, συνήθως κατασκευάζονται από σκληρό δέρμα ή από αλλεπάλληλες στρώσεις λιναριού, οι οποίες κάποιες φορές ενισχύονται με ελάσματα μετάλλου. Καλύπτουν τον κορμό μπροστά και πίσω, μέχρι τη μέση, και δένουν με πόρπες ή λουριά στους ώμους και στα πλευρά. Οι μεταλλικοί θώρακες (από χαλκό) είναι εξαιρετικά σπάνιοι και μόνο τρανοί και καταξιωμένοι πολεμιστές μπορούν να τους έχουν. Στο παιχνίδι, οι θώρακες έχουν Μέγεθος (ΜΕΓ) και κανείς δεν μπορεί να φορέσει ένα θώρακα ο οποίο είναι μικρότερος κατά 2 ΜΕΓ από τον δικό του ή μεγαλύτερος από 3.

Παράδειγμα: *Ο Αριστίων σκότωσε στη μάχη ένα γιγαντόσωμο αντίπαλο και του αποσπά χαρούμενος τον μπρούντζινο θώρακά του. Η απογοήτευσή του είναι μεγάλη. Μια κι ο ίδιος έχει ΜΕΓ 11 ενώ ο αντίπαλός του είχε μέγεθος 16, κυριολεκτικά «πλέει» μέσα στο θώρακα, και δεν μπορεί να τον φορέσει.*

	Λινός	Δερμάτινος	Μπρούντζινος
Βάρος ανά 1 ΜΕΓ του ήρωα	0,05 (0,2)	0,1 (0,2)	0,3

Σημείωση: Στις παρενθέσεις αναγράφεται το βάρος και των θωράκων που έχουν ενίσχυση από ελάσματα χαλκού ή μπρούντζου.

Κράνος

Το κράνος είναι ένα αμυντικό όπλο που προστατεύει το κεφάλι. Στην πιο απλή μορφή του είναι ένας απλός δερμάτινος σκούφος, συνήθως από δέρμα σκύλου (η «κυνέη» του Ομήρου). Για τους μεγάλους ήρωες και τους ευγενείς, ωστόσο, υπάρχουν μεταλλικά κράνη, τα οποία καλύπτουν σχεδόν ολόκληρο το κεφάλι, εκτός από τα μάτια και το στόμα (τα λεγόμενα «κορινθιακού τύπου»). Στην κορυφή τους έχουν συνήθως ένα στήριγμα πάνω στο οποίο στερεώνεται λοφίο από ουρά αλόγου. (Για όσους θέλουν απόλυτη ιστορική ακρίβεια, το μεταλλικό κράνος αρχίζει να χρησιμοποιείται στην Ελλάδα μετά τον 9ο π.Χ. αιώνα). Οι περιορισμοί στο ΜΕΓ είναι οι ίδιοι που ισχύουν και για τους θώρακες.

	Δερμάτινο	Μεταλλικό
Βάρος ανά 1 ΜΕΓ του ήρωα	0,05	0,15

Σημείωση: Η χρήση μεταλλικού κράνους μειώνει όλες τις δεξιότητες που σχετίζονται με την όραση κατά 15% και όλες τις δεξιότητες που σχετίζονται με την ακοή κατά 30%.

Κνημίδες

Οι κνημίδες είναι χάλκινα ή ορειχάλκινα ελάσματα τα οποία έχουν σκοπό να προστατεύουν τις κνήμες των πολεμιστών, από το γόνατο μέχρι τον ταρσό, δηλαδή τα σημεία που δεν καλύπτει η μεγάλη ασπίδα. Έχουν επένδυση από ύφασμα, και δένουν με λουριά στο πίσω μέρος του ποδιού.

Βάρος ανά 1 ΜΕΓ του ήρωα	0,02

Σημείωση: Η χρήση περικνημίδων μειώνει την δεξιότητα του τρεξίματος κατά 20%.

ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΑΠΟ ΤΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ

Στο παιχνίδι, η τυχόν αρματωσιά που φοράει ένας πολεμιστής μπορεί να εκμηδενίσει κάποια χτυπήματα του αντιπάλου, ή τουλάχιστον να μειώσει τη ζημιά που θα προξενούσαν αν ήταν γυμνός. Ο παίκτης ρίχνει το ζάρι, ανάλογα με το βασικό τύπο θώρακα που τυχόν φοράει ο πολεμιστής, αλλάζοντας τις μεταβλητές αν τύχει να φοράει μαζί με το θώρακα κράνος και κνημίδες. Ο αριθμός της ζαριάς του αφαιρείται από τον αριθμό της ζαριάς ζημιάς που έχει προκαλέσει το πετυχημένο χτύπημα του αντιπάλου. Το αποτέλεσμα της αφαίρεσης είναι και η τελική ζημιά που δέχεται ο πολεμιστής. Αν το αποτέλεσμα της αφαίρεσης είναι 0 ή λιγότερο, τότε η αρματωσιά συγκράτησε εξ ολοκλήρου το χτύπημα, κι ο πολεμιστής δεν τραυματίζεται καθόλου.

Είδος θώρακα	Προστασία	+Δερμάτινος σκούφος	+Μεταλλικό κράνος	+Μεταλλικό κράνος και κνημίδες
Λινός	Ζ4-1	Ζ4	Ζ4+1	Ζ4+2
Δερμάτινος ή ενισχυμένος λινός	Ζ6-1	Ζ6	Ζ6+1	Ζ6+2
Μεταλλικός	Ζ10-1	Ζ10	Ζ10+1	Ζ10+2

Παράδειγμα: *Ο Αριστόβουλος αποτυχαίνει να αποκρούσει το χτύπημα από το δόρυ του αντιπάλου του. Ο Ραψωδός ρίχνει το ζάρι για τη ζημιά του όπλου και βλέπει πως το δόρυ προκαλεί στον Αριστόβουλο ζημιά 9! Αν ο Αριστόβουλος δε φορούσε αρματωσιά, το τραύμα θα ήταν βαρύ, ίσως και θανάσιμο. Φοράει όμως αρματωσιά από μεταλλικό θώρακα και κράνος, που του προσφέρει σε κάθε χτύπημα που θα δεχθεί προστασία 10+1. Γεμάτος ελπίδες ο παίκτης ρίχνει το δεκάεδρο ζάρι για να δει από πόση ζημιά θα τον γλιτώσει η πανοπλία του. Φέρνει 6, στο οποίο προσθέτει και 1, δηλαδή συνολικά 7. Έτσι, από τους 9 συνολικά πόντους ζημιάς που του είχε προξενήσει ο αντίπαλός του, η πανοπλία του σταματάει τους 7, κι έτσι ο Αριστόβουλος δέχεται μόνο ένα επιφανειακό τραύμα των 2 πόντων ζωής. Αν ο Αριστόβουλος είχε την ατυχία να φέρει στο ζάρι του μικρό αριθμό, για παράδειγμα 1, θα γλίτωνε μόνο (1+1=) 2 πόντους ζημιάς και θα δεχόταν 7, δηλαδή πιθανότατα ένα βαρύ τραύμα.*

Οι διακυμάνσεις αυτές στην προστασία που προσφέρει η πολεμική αρματωσιά καθρεφτίζουν το γεγονός πως ορισμένα μέλη του σώματος του πολεμιστή συνεχίζουν να παραμένουν ακάλυπτα, και το χτύπημα μπορεί να πετύχει κάποιο από αυτά, έτσι ώστε ο θώρακας, το κράνος ή η κνημίδες να προσφέρουν ελάχιστη ή και καθόλου προστασία.

ΠΩΣ ΔΙΕΞΑΓΕΤΑΙ Η ΜΑΧΗ

Ο Γύρος Μάχης

Στα ΖΩΝΤΑΝΑ ΕΠΗ η μάχη διεξάγεται σε αυτόνομες μονάδες χρόνου οι οποίοι ονομάζονται **Γύροι Μάχης**. Καθένας απ' αυτούς αντιπροσωπεύει το χρόνο που χρειάζεται για ν' ανταλλάξουν δυο αντίπαλοι μια σύντομη σειρά χτυπημάτων με τα όπλα τους, και αντιστοιχεί χονδρικά σε μια περίοδο 10 δευτερολέπτων. Ασφαλώς, ένα τέτοιο χρονικό διάστημα είναι ελάχιστο, αν όμως οι παίκτες θέλουν να παραστήσουν με λεπτομέρειες τη σύγκρουση, θα πρέπει να ακολουθούν κάποια απλά βήματα για τον καθέναν από αυτούς τους γύρους. Τα βήματα αυτά, με συντομία, είναι:

1. Δήλωση ενεργειών από τον κάθε αντίπαλο
2. Ανταλλαγή χτυπημάτων (Ζαριές επίθεσης και άμυνας)
3. Υπολογισμοί επιπτώσεων του γύρου μάχης.

Τα βήματα αυτά συνεχίζουν να επαναλαμβάνονται μέχρι που να τελειώσει η μάχη. Δείτε τους βασικούς κανόνες διεξαγωγής της μάχης κι ένα απλό παράδειγμα στον πίνακα της σελ. 75.

1ο Βήμα: Δήλωση ενεργειών

Ο κάθε παίκτης δηλώνει τι σκοπεύει να κάνει ο ήρωάς του κατά τη διάρκεια του συγκεκριμένου γύρου, κι ο Ραψωδός κάνει το ίδιο για όσα τρίτα πρόσωπα του έπους εκπροσωπεί ο ίδιος. Επειδή ο χρόνος ενός Γύρου Μάχης είναι πολύ μικρός, οι κινήσεις του κάθε αντιπάλου θα πρέπει λίγο ως πολύ να είναι ξεκά-

θαρες στους άλλους. Σε γενικές γραμμές, όποιος ήρωας ή τρίτο πρόσωπο έχει τη μικρότερη ΕΠΙ, δηλώνει πρώτος τι σκοπεύει να κάνει, κι ακολουθούν οι άλλοι με τη σειρά, από τη μικρότερη ΕΠΙ προς τη μεγαλύτερη. Αυτό καθρεφτίζει το γεγονός πως ένας πιο επιδέξιος και ευλύγιστος ήρωας μπορεί να διακρίνει τις κινήσεις των αντιπάλων και να προσαρμόσει την τακτική του ανάλογα, ακόμα και την τελευταία στιγμή.
Αν δύο ή περισσότεροι ήρωες έχουν ίδια ΕΠΙ, ο Ραψωδός μπορεί να τους επιτρέψει μια σύντομη συνεννόηση (αν πρόκειται για συμπαίκτες) ή να απαιτήσει να γράψουν κρυφά σ' ένα χαρτί τις προθέσεις τους, πριν εκείνος ανακοινώσει τις δικές του, αν ισοβαθμούν με την ΕΠΙ αντιπάλων.

2ο Βήμα: Δράση

Οι ήρωες και οι αντίπαλοί τους εκτελούν τις ενέργειές τους, ρίχνοντας τα ζάρια με τον τρόπο που αναφέρονται πιο κάτω, στην παράγραφο **Ζαριές Μάχης**, για να επιτεθούν, να αμυνθούν, να τρέξουν, να πέσουν στο έδαφος, κ.λπ. Η σειρά με την οποία θα κάνουν όλα αυτά μπορεί να οριστεί από απλούς ή από συνθετότερους κανόνες.

☑ **ΚΑΝΟΝΑΣ πρωτοβουλίας κινήσεων ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ**

Οι ήρωες και οι αντίπαλοί τους χτυπούν με τη σειρά που τους επιτρέπει η ΕΠΙ τους, σε πρώτη φάση με όλα τα εκηβόλα και σε δεύτερη φάση με όλα τα άλλα όπλα. Όποιος έχει τη μεγαλύτερη ΕΠΙ χτυπάει πρώτος, κι οι άλλοι ακολουθούν με τη σειρά. Αν δύο ή περισσότεροι έχουν την ίδια ΕΠΙ, θεωρείται πως χτυπούν ταυτόχρονα (ακόμα κι αν είναι αντιμέτωποι μεταξύ τους). Η άμυνα στα χτυπήματα δεν έχει σχέση με την ΕΠΙ. Ο κάθε ήρωας προσπαθεί να αμυνθεί αυτομάτως (αν έχει τέτοια δυνατότητα) ενάντια στον αντίπαλό του τη στιγμή που εκείνος τον χτυπάει. Αν η ΕΠΙ του είναι μικρότερη από κείνην του αντιπάλου, απλώς περιμένει τη σειρά του για να ανταποδώσει το χτύπημα.

ΚΑΝΟΝΑΣ πρωτοβουλίας κινήσεων ΓΙΑ ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ (προαιρετικός)

Ορισμένοι παράγοντες κατά τη διάρκεια της μάχης μπορούν να αλλάξουν την ΕΠΙ ενός ήρωα (μόνο και μόνο για τον υπολογισμό της Πρωτοβουλίας Κινήσεων, και όχι για οποιαδήποτε άλλη παροδική ή μόνιμη αλλαγή στο χαρακτηριστικό αυτό):

1. Είδος όπλου και πρωτοβουλία κινήσεων

Τα εκηβόλα όπλα (ακόντιο, τόξο, σφεντόνα), με την προϋπόθεση πως είναι προετοιμασμένα, μπορούν να χτυπήσουν έναν αντίπαλο από μακριά, πριν αυτός προλάβει να πλησιάσει. Με την προϋπόθεση πως τουλάχιστον τρία μέτρα απόσταση χωρίζουν τους αντιπάλους, η Πρωτοβουλία Κινήσεων στη Μάχη ορίζεται ως εξής:
α. Όλα τα εκηβόλα όπλα που οι αντίπαλοι είχαν προετοιμασμένα χτυπούν κατά σειρά ΕΠΙ των ηρώων που τα χρησιμοποιούν.
β. Όλα τα εκηβόλα όπλα που δεν ήταν προετοιμασμένα και όλα τα αγχέμαχα όπλα (δόρυ, σπαθί, εγχειρίδιο κ.λπ.) χτυπούν κατά σειρά ΕΠΙ των ηρώων που τα χρησιμοποιούν. Η μόνη εξαίρεση είναι το τόξο. Αν η χορδή του δεν είναι ήδη περασμένη, όπως συμβαίνει συνήθως όταν ο κάτοχός του δεν είχε την πρόθεση να το χρησιμοποιήσει, απαιτείται ένας ολόκληρος γύρος μάχης για να προετοιμαστεί ώστε να ρίξει στην αρχή του επόμενου γύρου.
γ. Οι χαρακτήρες που χρησιμοποίησαν τα έτοιμα εκηβόλα όπλα τους στην αρχή του γύρου μάχης (α) και δεν έχουν κάνει καμιά άλλη ενέργεια, μπορούν να ρίξουν με αυτά για δεύτερη φορά κατά σειρά ΕΠΙ (με την προϋπόθεση, ασφαλώς, πως υπάρχουν περισσευούμενα ακόντια, βέλη ή πέτρες).

Προσοχή: Αν η απόσταση που χωρίζει τους αντιπάλους είναι μικρότερη από 3 μέτρα, μόνον αγχέμαχα όπλα μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη μάχη.

Όσοι δεν χρησιμοποιήσουν καθόλου τα όπλα τους, μπορούν να διανύσουν μια απόσταση σύμφωνα με τους κανόνες του Τρεξίματος (δείτε δεξιότητα **Τρέξιμο**).
Όσοι χρησιμοποίησαν έτοιμα εκηβόλα όπλα στην αρχή του γύρου μάχης μπορούν να κινηθούν μια απόσταση σε μέτρα ίση, το πολύ, με την ΕΠΙ x2 (χάνοντας όμως τη δυνατότητα για δεύτερο χτύπημα στον ίδιο γύρο) ή να πετάξουν κάτω το όπλο τους και να τραβήξουν ένα άλλο, πολεμώντας στη φάση β με ΕΠΙ μειωμένη κατά 5.

Όσοι κάλυψαν από την αρχή του γύρου μια απόσταση μικρότερη ή ίση με την ΕΠΙ Χ2 μπορούν να χτυπήσουν με τα όπλα τους τελευταίοι σ' εκείνον το γύρο μάχης.
Η μείωση κατά 5 στην ΕΠΙ ισχύει στη φάση β και για όσους δεν είχαν στα χέρια τα αγχέμαχα όπλα τους στο ξεκίνημα του γύρου μάχης.
Όσοι χαρακτήρες αιφνιδιάστηκαν από την επίθεση (και ποιος έχει αιφνιδιαστεί το κρίνει μόνον ο Ραψωδός), χτυπούν πάντα τελευταίοι σ' εκείνον το γύρο μάχης αν είχαν τα όπλα στα χέρια τους, και χάνουν εντελώς το γύρο αν τα είχαν κρεμασμένα ή θηκαρωμένα.

2. Μήκος όπλου (για μάχη με αγχέμαχα όπλα)
Είναι ολοφάνερο πως κάποιος που κρατάει ένα δόρυ μπορεί να χτυπήσει έναν αντίπαλο οπλισμένο μόνο μ' ένα μαχαίρι πριν εκείνος προλάβει να τον πλησιάσει. Έτσι, ανάλογα με το όπλο, ο ήρωας προσθέτει ή αφαιρεί πόντους από την ΕΠΙ του.

Δόρυ	+2
Ξίφος ή ρόπαλο	+0
Κλοτσιά	-1
Εγχειρίδιο	- 2
Γροθιά	-2

3. Μέγεθος αντιπάλων (για μάχη με αγχέμαχα όπλα)
Είναι φανερό πως τα χέρια ενός μεγαλόσωμου ήρωα θα φτάνουν πιο μακριά από κείνα ενός μικρόσωμου, δίνοντάς του το πλεονέκτημα να χτυπήσει εκείνος τον αντίπαλο. Οι μεταβλητές αφορούν ανθρωπόμορφους αντιπάλους, οι οποίοι χρησιμοποιούν τα χέρια τους στη μάχη, και προστίθενται στην ΕΠΙ.

ΜΕΓ	
7-10	-2
11-13	0
14-16	+1
17-18	+2
19+	+3

3ο Βήμα: Υπολογισμοί

Ο Ραψωδός φροντίζει ώστε όλοι οι παίκτες αλλά και ο ίδιος (για λογαριασμό των τρίτων προσώπων του έπους) να αφαιρέσουν τους τυχόν πόντους ζωής που χάθηκαν, και τις μονάδες δεξιοτήτων που χάθηκαν από την επιβάρυνση (δείτε επιβάρυνση-εξάντληση στους Γενικούς Κανόνες) σε κάθε ήρωα, ώστε να ξεκινήσει ο επόμενος γύρος μάχης.

Οι Ζαριές Μάχης
Η φοβερή σύγκρουση της μάχης ανάμεσα σε δύο αντιπάλους συνοψίζεται σε δύο συγκεκριμένες ζαριές, τη Ζαριά Επίθεσης και τη Ζαριά Άμυνας.

ΖΑΡΙΑ ΕΠΙΘΕΣΗΣ
Χρησιμοποιώντας ένα από τα συγκεκριμένα όπλα που κουβαλάει μαζί του, ένας ήρωας προσπαθεί να πετύχει έναν αντίπαλο, και, αν τα καταφέρει, να τον σκοτώσει. Όσο πιο έμπειρος και εξασκημένος είναι ένας ήρωας σε κάποιο όπλο τόσο πιο πολλές πιθανότητες έχει να πετύχει τον αντίπαλό του. Ο παίκτης χρησιμοποιεί το εκατοστιαίο ζάρι (Ζ100) και προσπαθεί να φέρει αριθμό μικρότερο από την ικανότητα του ήρωα στο συγκεκριμένο όπλο. Για παράδειγμα, ένας ήρωας με ικανότητα 73% στο σπαθί, πετυχαίνει στη μάχη τον αντίπαλό του κάθε φορά που θα φέρει στη ζαριά του αριθμό ίσο ή μικρότερο του 73, ενώ θεωρείται πως αστόχησε αν φέρει από 74 και πάνω.

Προσοχή: Η ικανότητα μ' ένα συγκεκριμένο όπλο δε δίνει την ίδια ικανότητα και σε άλλα όπλα. Ένας ήρωας που έχει ικανότητα 70% στο δόρυ δεν είναι απαραίτητο να έχει την ίδια ικανότητα και στα άλλα όπλα. Μπορεί να αγνοεί εντελώς τη χρήση του τόξου, να έχει 30% ικανότητα στο εγχειρίδιο, και 86% στο ξίφος.

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ ΑΝΤΙΠΑΛΟΙ
Οι παραπάνω πιθανότητες ισχύουν μόνον αν οι αντίπαλοι πολεμούν ένας προς έναν. Ένας ήρωας μπορεί να προσπαθήσει να χτυπήσει στον ίδιο γύρο μάχης περισσότερους από έναν αντιπάλους, με την προϋπόθεση πως οι αντίπαλοι αυτοί δεν απέχουν περισσότερο από ένα μέτρο μεταξύ τους αλλά και από τον ίδιο. Στην περίπτωση αυτή, ο ήρωας θα πρέπει να δηλώσει στην α' φάση του γύρου μάχης πόσους

αντιπάλους θα προσπαθήσει να χτυπήσει. Θα χτυπήσει τον πρώτο με την ικανότητά του μειωμένη κατά 10%, τον δεύτερο με την ικανότητά του μειωμένη κατά 20% κ.ο.κ., αφαιρώντας 10 επιπλέον εκατοστιαίες μονάδες από την ικανότητά του στο όπλο για τον καθέναν απ' αυτούς. **Απόλυτη επιτυχία** σε μια από τις παραπάνω ζαριές επίθεσης επιτρέπει στον επιτιθέμενο να επιτεθεί στον επόμενο αντίπαλο με το ίδιο ποσοστό (χωρίς δηλαδή να αφαιρέσει 10%).

Δύο επιθέσεις στον ίδιο αντίπαλο
Αν ένας ήρωας έχει ικανότητα σ' ένα αγχέμαχο όπλο πάνω από 70% μπορεί να «χωρίσει» την επίθεσή του σε δυό ξεχωριστές ζαριές-χτυπήματα του ίδιου ποσοστού. Στην περίπτωση αυτή ο αμυνόμενος δηλώνει πριν να ριχτούν οι ζαριές επίθεσης αν θ' αμυνθεί στην πρώτη επίθεση, στη δεύτερη, ή αν θα μοιράσει κια αυτός την άμυνά του στα δύο. Ο επιτιθέμενος ρισκάρει με αυτόν τον τρόπο δύο λιγότερο πιθανές επιτυχίες για να υποχρεώσει τον αντίπαλο να μειώσει κι αυτός τη ζαριά του στην Άμυνα ή στην Αποφυγή.

Απόλυτη επιτυχία (προαιρετικό)
Κάθε φορά που σε μια ζαριά επίθεσης, ο ήρωας φέρει αριθμό μικρότερο ή ίσο του 5% της ικανότητάς του, τότε θεωρείται πως έχει πετύχει ένα εξαιρετικό χτύπημα, σε κάποιο αφύλαχτο ή καίριο σημείο του αντιπάλου του (δείτε πίνακα Α). Τα αποτελέσματα είναι τα εξής:

α) Αν ο αντίπαλος φοράει πανοπλία, τότε αυτή δεν τον προστατεύει καθόλου από το χτύπημα.
β) Αν ο αντίπαλος δε φοράει πανοπλία, ο επιτιθέμενος διπλασιάζει τη ζημιά που έφερε στο ζάρι του (βλέπετε κανόνες τραυματισμού στη μάχη).

Μια **Απόλυτη επιτυχία** στην επίθεση δεν μπορεί να εξουδετερωθεί παρά μόνο από μια **Απόλυτη επιτυχία** στη ζαριά άμυνας του αντιπάλου, αλλά όχι από μια απλή επιτυχία του. Αν η ζαριά άμυνας του αντιπάλου είναι μια απλή επιτυχία, τότε το όπλο του αμυνόμενου κινδυνεύει να σπάσει. Οι πιθανότητες είναι 5% για κάθε πόντο ζημιάς που προκαλεί το όπλο του επιτιθέμενου (1% αν το όπλο του αμυνόμενου είναι μαγικό ή θεϊκό δώρο).

Α. Πίνακας Απόλυτης επιτυχίας

Τελική ικανότητα % στη δεξιότητα όπλου (μετά τις αυξομειώσεις)	Ζαριές απόλυτης επιτυχίας
01-29	01
30-49	01-02
50-69	01-03
70-89	01-04
90-00	01-05

Απόλυτη αποτυχία (προαιρετικό)
Κάποιες φορές, ακόμα κι ο πιο ικανός πολεμιστής μπορεί να βρεθεί σε μια άτυχη στιγμή και να υποστεί (από κακοτυχία ή αδεξιότητα) κάποιο τρομερό στραβοπάτημα. Όχι απλώς αστοχεί στο χτύπημά του, αλλά μπορεί να στραμπουλίξει το πόδι του, να χτυπήσει άθελά του κάποιον συμπολεμιστή, να σπάσει το σπαθί του. Οι πιθανότητες για ένα τέτοιο ανεπιθύμητο αποτέλεσμα είναι το 5% των πιθανοτήτων αποτυχίας του με το συγκεκριμένο όπλο, μετρημένες στα μεγαλύτερα νούμερα που μπορεί να φέρει το εκατοστιαίο ζάρι (δείτε πίνακα Β).

> Παράδειγμα: *Κάποιος που έχει 60% ικανότητα στο δόρυ σημαίνει πως σε κάθε του επίθεση έχει και 40% πιθανότητες να αποτύχει, δηλαδή όταν φέρει στη ζαριά του οποιονδήποτε αριθμό από το 61 έως το 00. Οι πιθανότητες απόλυτης αποτυχίας είναι το 5% του 40, δηλαδή 2 στις εκατό (40 Χ5%). Αυτό σημαίνει πως όποτε τα ζάρια δείξουν 99 ή 00, ο ήρωας προκάλεσε μια **Απόλυτη αποτυχία** και θα πρέπει να ξαναρίξει το Ζ100 για να δει τι ακριβώς του συνέβη.*

Β. Πίνακας Απόλυτης αποτυχίας

Τελική ικανότητα % στη δεξιότητα όπλου (μετά τις αυξομειώσεις)	Ζαριές απόλυτης αποτυχίας
01-10	96-00
11-30	97-00
31-50	98-00
51-70	99-00
71-00	00

Σε περίπτωση **Απόλυτης αποτυχίας**, ο πολεμιστής ρίχνει και πάλι το Ζ100 και συμβουλεύεται τους πίνακες των απολύτων αποτυχιών (ανάλογα με το όπλο που χρησιμοποιούσε) εφαρμόζοντας το αποτέλεσμα.

Πίνακας Απόλυτης αποτυχίας σε Επίθεση και Άμυνα με Αγχέμαχα όπλα

01-20	Ο πολεμιστής παραπατάει και χάνει την επόμενη επίθεσή του
21-40	Ο πολεμιστής παραπατάει και χάνει την επόμενη άμυνά του
41-60	Ο πολεμιστής παραπατάει και χάνει την επόμενη επίθεση αλλά και την επόμενη άμυνά του.
61-70	Ο πολεμιστής παραπατάει και πέφτει. Θα μείνει στο έδαφος για τους Ζ3 επόμενους γύρους μάχης, κατά τους οποίους μπορεί να αμύνεται με το μισό ποσοστό του αλλά να επιτίθεται με -25%.
71-75	Το όπλο με το οποίο επιτίθεται ή αμύνεται πέφτει από τα χέρια του πολεμιστή. Μπορεί να το ξανασηκώσει σε Ζ2 γύρους μάχης.
76-80	Το όπλο με το οποίο επιτίθεται ή αμύνεται τινάζεται από τα χέρια του πολεμιστή και προσγειώνεται Ζ6 μέτρα μακριά προς μια τυχαία κατεύθυνση. Μπορεί να το ξανασηκώσει σε Ζ4 γύρους μάχης.
81-90	Το όπλο σπάει, εκτός κι αν είναι ευλογημένο από κάποιο θεό, οπότε σπάει μόνο αν η ζαριά ήταν 90.
91-95	Το λουρί από κάποιο κομμάτι της αρματωσιάς του πολεμιστή σπάει, κι η αρματωσιά πέφτει στο έδαφος. Ρίξτε 1Ζ6: 1-2 Κράνος, 3-4 Θώρακας, 5-6 Περικνημίδα. Αν ο πολεμιστής είναι ξαρμάτωτος, εφαρμόστε το αποτέλεσμα 81-90.
91-00	**Ο επιτιθέμενος** χτυπάει άθελά του τον πλησιέστερο συμπολεμιστή του, χωρίς εκείνος να έχει δικαίωμα να αμυνθεί. Αν πολεμάει μόνος του, χτυπάει άθελά του τον εαυτό του, προκαλώντας του τη μισή από τη ζημιά που κανονικά θα προκαλούσε το όπλο του. **Ο αμυνόμενος** μένει τελείως ανοιχτός στην επίθεση του αντιπάλου. Η πανοπλία δεν τον προστατεύει καθόλου ή, αν δεν φοράει πανοπλία, ο εχθρός τού προκαλεί διπλάσια ζημιά με το όπλο του.

Πίνακας Απόλυτης αποτυχίας σε Επίθεση με Εκηβόλα όπλα

01-20	Ο πολεμιστής παραπατάει και χάνει την επόμενη επίθεσή του
21-40	Το όπλο με το οποίο επιτίθεται πέφτει από τα χέρια του πολεμιστή. Μπορεί να το ξανασηκώσει σε Ζ2 γύρους μάχης.
61-70	Ο πολεμιστής μπερδεύεται με το όπλο του και χάνει τις επόμενες Ζ3 επιθέσεις του.
71-80	Το όπλο σπάει, εκτός κι αν είναι ευλογημένο από τους θεούς, οπότε σπάει μόνο αν η ζαριά ήταν 80
81-00	Ο πολεμιστής χτυπάει άθελά του κάποιον συμπολεμιστή του σε γωνία 180 μοιρών μπροστά του. Αν πολεμάει μόνος του, χτυπάει άθελά του τον εαυτό του, προκαλώντας του τη μισή από τη ζημιά που κανονικά θα προκαλούσε το όπλο του.

Πίνακας Απόλυτης αποτυχίας στην Επίθεση με Φυσικά όπλα (γροθιές, κλοτσιές, νύχια, δόντια)

01-20	Ο πολεμιστής ή το ζώο χάνει την ισορροπία του και την επόμενη επίθεσή του
21-40	Ο πολεμιστής ή το ζώο χάνει την ισορροπία του και την επόμενη άμυνά του
41-60	Ο πολεμιστής ή το ζώο χάνει την ισορροπία του και την επόμενη επίθεση αλλά και την επόμενη άμυνά του.
61-80	Ο πολεμιστής ή το ζώο ζορίζει υπερβολικά το άκρο που χρησιμοποιούσε. Οι επόμενες Ζ6 επιθέσεις (ή και άμυνες) με αυτό το άκρο θα γίνονται με τις μισές πιθανότητες επιτυχίας.
80-00	Ο πολεμιστής ή το ζώο παθαίνει διάστρεμμα στο άκρο που χρησιμοποιούσε. Προκαλεί στον εαυτό του Ζ6+1 πόντους ζημιάς, και δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει ξανά το συγκεκριμένο φυσικό όπλο για το υπόλοιπο της μάχης.

ΖΑΡΙΑ ΑΜΥΝΑΣ

Κάθε φορά που ένας ήρωας δέχεται επίθεση, έχει δικαίωμα να προσπαθήσει να αμυνθεί στο χτύπημα, με την προϋπόθεση πως βλέπει τον αντίπαλο κι έχει ένα κατάλληλο όπλο για τη δουλειά αυτή. Το όπλο αυτό μπορεί να είναι μια ασπίδα, ή ένα αγχέμαχο επιθετικό όπλο, αλλά όχι η πανοπλία, η οποία αποτελεί παθητικό μέσο άμυνας, και μπορεί να εμποδίσει κάποιους πόντους ζημιάς μόνο και εφόσον το χτύπημα έχει πια δοθεί με επιτυχία. Η ικανότητα άμυνας μ' ένα αγχέμαχο όπλο είναι η ίδια με την ικανότητα του ήρωα στην επίθεση με το ίδιο όπλο, ενώ η ικανότητα άμυνας με την ασπίδα απαιτεί ιδιαίτερη

εκπαίδευση και έχει δικό της ξεχωριστό ποσοστό. Για παράδειγμα, ένας πολεμιστής που πολεμάει με ικανότητα 65% στο δόρυ και 45% στην ασπίδα μπορεί να αμυνθεί με το δόρυ του αν φέρει στο Ζ100 από 65 και κάτω, ενώ με την ασπίδα του μόνο αν φέρει από 45% και κάτω. Η άμυνα όμως ενάντια σ' ένα συγκεκριμένο χτύπημα μπορεί να γίνει μόνο μ' ένα όπλο, κι όχι με δύο, έστω κι αν ο ήρωας τα κρατάει στα χέρια του. Για παράδειγμα, ο προαναφερθείς πολεμιστής με την ασπίδα και το δόρυ μπορεί να αμυνθεί σ' ένα πετυχημένο χτύπημα είτε με την ασπίδα του είτε με το δόρυ του, αλλά όχι και με τα δύο.
Ωστόσο, μια μικρή ασπίδα προσθέτει 5% στην άμυνα ενός αγχέμαχου όπλου, μια μεσαία 10% και μια μεγάλη 15% με την προϋπόθεση ότι ο αμυνόμενος την κρατά στο ένα χέρι.
Ο ήρωας μπορεί να αντικαταστήσει τη ζαριά Άμυνάς του με μια ζαριά Αποφυγής (βλ. αντίστοιχη Δεξιότητα Σώματος), αν θεωρεί πως έτσι έχει περισσότερες πιθανότητες να αποφύγει το χτύπημα.

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ ΑΝΤΙΠΑΛΟΙ

Οι παραπάνω πιθανότητες ισχύουν μόνον αν οι αντίπαλοι πολεμούν ένας προς έναν. Ένας ήρωας μπορεί να προσπαθήσει να αμυνθεί στον ίδιο γύρο μάχης ενάντια σε περισσότερους από έναν αντιπάλους, με την προϋπόθεση πως όλοι οι αντίπαλοι αυτοί θα βρίσκονται σε μια γωνία 180 μοιρών μπροστά του. Θα αμυνθεί ενάντια στον πρώτο με την ικανότητά του μειωμένη κατά 10%, στον δεύτερο με την ικανότητά του μειωμένη κατά 20% κ.ο.κ. **Απόλυτη επιτυχία** σε μια από τις παραπάνω ζαριές επίθεσης επιτρέπει στον επιτιθέμενο να επιτεθεί στον επόμενο αντίπαλο με το ίδιο ποσοστό (χωρίς δηλαδή να αφαιρέσει 10%).

Τα παραπάνω ισχύουν και στην περίπτωση που ο ήρωας προσπαθεί να αμυνθεί με την ικανότητά του στην Αποφυγή.

Εκηβόλα όπλα

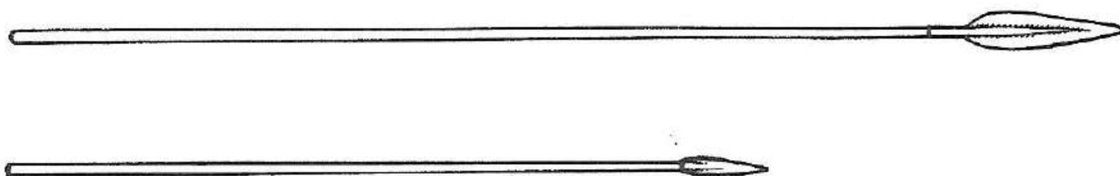
Τα βέλη και οι πέτρες από σφεντόνες κινούνται με πολύ μεγάλη ταχύτητα για να αποκρουστούν με την ικανότητα Άμυνας με οποιοδήποτε άλλο όπλο εκτός από την ασπίδα, αλλά, ακόμα και σ' αυτή την περίπτωση η ικανότητα στην ασπίδα είναι μειωμένη κατά 50% για τις μικρές ασπίδες, 30% για τις μεσαίες και 10% για τις μεγάλες.
Αντίθετα, ενάντια στα ακόντια που εκτοξεύονται μπορεί να γίνει κανονική άμυνα αλλά μόνο με την Ασπίδα ή τη δεξιότητα της Αποφυγής.
Για την αποφυγή βελών και βλημάτων σφεντόνας, η ικανότητα Αποφυγής μειώνεται κατά 70%, ενώ στην περίπτωση των ακοντίων κατά 20%.

Απόλυτη επιτυχία

Στην **Απόλυτη επιτυχία** άμυνας ισχύει ό,τι ακριβώς και για τις ζαριές επίθεσης. Οι πιθανότητές της είναι το 5% των πιθανοτήτων επιτυχίας του στο συγκεκριμένο όπλο (δείτε Πίνακα Α πιο πάνω). Μια **Απόλυτη επιτυχία** στη ζαριά άμυνας είναι ο μόνος τρόπος για να αποκρουστεί μια **Απόλυτη επιτυχία** στη ζαριά επίθεσης. Επιπλέον, σε περίπτωση απλής πετυχημένης επίθεσης, αν στη ζαριά άμυνας σημειώθηκε **Απόλυτη επιτυχία**, το όπλο που απέκρουσε το χτύπημα δεν παθαίνει καμιά απολύτως ζημιά, ενώ το όπλο που έδωσε το χτύπημα κινδυνεύει να σπάσει (5% πιθανότητες για κάθε πόντο ζημιάς που αποκρούστηκε, 1% αν το όπλο είναι μαγικό ή θεϊκό δώρο) και με την προϋπόθεση πως το όπλο του αμυνόμενου είναι μπρούντζινο.

Απόλυτη αποτυχία

Στην **Απόλυτη αποτυχία** άμυνας ισχύει ό,τι ακριβώς και για τις ζαριές επίθεσης. Ο πολεμιστής όχι μόνον αποτυγχάνει να αμυνθεί, αλλά αφήνει και τον εαυτό του εντελώς ακάλυπτο (δείτε Πίνακα Β πιο πάνω). Ρίξτε ξανά το Ζ100 και συμβουλευτείτε τους πίνακα απόλυτης αποτυχίας που υπάρχουν πιο πάνω για να δείτε τι ακριβώς συμβαίνει.



Η ΜΑΧΗ ΣΕ ΕΝΝΕΑ ΑΠΛΑ ΣΤΑΔΙΑ

Σε κάθε γύρο μάχης:

✓ 1. Ο κάθε παίκτης εκτιμά την περίσταση και αποφασίζει ποιες ενέργειες θα κάνει ο ήρωάς του. Το ίδιο κάνει και ο Ραψωδός για τις ενέργειες των αντιπάλων.

✓ 2. Με τη σειρά ΕΠΙ των αντιπάλων, από τη μικρότερη προς τη μεγαλύτερη, οι παίκτες για λογαριασμό των ηρώων και ο Ραψωδός για λογαριασμό των αντιπάλων τους δηλώνουν φανερά ποιες ενέργειες κάνει ο καθένας. Οι ενέργειες αυτές είναι συνήθως η επίθεση προς έναν ή περισσότερους συγκεκριμένους αντιπάλους με το όπλο που κρατάει κάποιος στα χέρια, το τρέξιμο προς ένα συγκεκριμένο σημείο, και σπανιότερα η επίκληση βοήθειας προς κάποιο θεό, η παροχή πρώτων βοηθειών σ' έναν πεσμένο σύντροφο, το σήκωμα κάποιου όπλου που έχει πέσει, η απόπειρα απομάκρυνσης από τη μάχη, κ.λπ.

✓ 3. Όσοι δήλωσαν ως ενέργειά τους την επίθεση, χτυπούν τον αντίπαλο, ο καθένας ανάλογα με τη σειρά ΕΠΙ, αλλά αυτή τη φορά από τη μεγαλύτερη προς τη μικρότερη. Ο επιτιθέμενος ρίχνει 1Ζ100 και προσπαθεί να φέρει αριθμό μικρότερο από την ικανότητα του ήρωά του (ή του αντιπάλου, για τον Ραψωδό) στο συγκεκριμένο όπλο. Αν τα καταφέρει, το χτύπημα έχει βρει τον αντίπαλο. Αν παίζετε εφαρμόζοντας τους πιο πολύπλοκους κανόνες, θυμηθείτε τις διάφορες αυξομειώσεις που επιβάλλουν αυτοί στην ΕΠΙ και την ικανότητα στα όπλα, πριν βρείτε τη σειρά ΕΠΙ και την τελική ικανότητα του πολεμιστή στην επίθεση με το συγκεκριμένο όπλο, καθώς και τις πιθανότητες για **Απόλυτη επιτυχία** και **Απόλυτη αποτυχία** στο χτύπημα.

✓ 4. Όσοι δέχθηκαν μια πετυχημένη επίθεση, έχουν δικαίωμα να προσπαθήσουν να αποκρούσουν (με την ασπίδα ή κάποιο όπλο) ή να αποφύγουν (χρησιμοποιώντας τη δεξιότητα της Αποφυγής) το χτύπημα, όχι κατά σειρά ΕΠΙ, αλλά τη στιγμή ακριβώς που το δέχονται, αμέσως μετά την πετυχημένη ζαριά επίθεσης του αντιπάλου. Ρίχνουν 1Ζ100, και προσπαθούν να φέρουν αριθμό μικρότερο από την ικανότητά τους στο όπλο που χρησιμοποιούν για την απόκρουση ή την ικανότητά τους στην Αποφυγή, αν προσπαθούν απλώς να αποφύγουν το χτύπημα. Θυμηθείτε και πάλι τους κανόνες της απόλυτης επιτυχίας και αποτυχίας.

✓ 5. Αν η ζαριά άμυνας πετύχει, το χτύπημα βρίσκει το όπλο (αν κάποιο όπλο το απέκρουσε) ή απλώς σχίζει τον αέρα (αν ο αμυνόμενος το απέφυγε). Σύμφωνα με τους κανόνες για προχωρημένους, η ζημιά του χτυπήματος μεταφέρεται στο όπλο, το οποίο μπορεί να έχει κάποιες πιθανότητες να σπάσει. Διαφορετικά, το χτύπημα δεν έχει καμιά επίπτωση.

✓ 6. Αν η ζαριά άμυνας ή αποφυγής αποτύχει ή δε γίνει καθόλου, ο αμυνόμενος δέχεται το χτύπημα. Ο επιτιθέμενος ρίχνει το ζάρι ζημιάς που προκαλεί το όπλο του, και προσθέτει την τυχόν ζαριά δύναμής του μαζί με οποιαδήποτε άλλη μεταβλητή. Αν ο αμυνόμενος δε φοράει κανένα είδος αρματωσιάς, όλη η ζημιά που προκάλεσε το όπλο αφαιρείται από τους Πόντους Ζωής του. Αν παίζετε με τους κανόνες για προχωρημένους, δείτε αν το τραύμα που προκάλεσε το όπλο είναι βαρύ. Αν οι Πόντοι Ζωής του αμυνόμενου φτάσουν στο 0, είναι νεκρός.

✓ 7. Αν ο αμυνόμενος φοράει κάποιου είδους αρματωσιά, αυτή μπορεί να απορροφήσει κάποιους ή όλους τους πόντους ζημιάς που προκάλεσε το όπλο, έστω κι αν η ζαριά άμυνάς του απέτυχε. Ρίξτε το ζάρι που σας επιτρέπει η αρματωσιά του αμυνόμενου, και αφαιρέστε τον αριθμό αυτόν από τον αριθμό της ζημιάς του όπλου. Αν το αποτέλεσμα της αφαίρεσης είναι 0 ή λιγότερο, η αρματωσιά σταμάτησε εντελώς το χτύπημα. Αν το αποτέλεσμα είναι μεγαλύτερο, αφαιρείτε αυτό το τελικό αποτέλεσμα από τους Πόντους Ζωής του αμυνόμενου.

✓ 8. Κρατήστε λογαριασμό των χαμένων Πόντων Ζωής του κάθε αντιπάλου και συνεχίστε με την επίθεση του δεύτερου στη σειρά ΕΠΙ, ακολουθώντας ξανά τα βήματα 3 έως 7.

✓ 9. Όταν όλοι έχουν κάνει τις επιθέσεις και τις άμυνες που δικαιούνται, καθώς και οποιαδήποτε άλλη επιτρεπτή ενέργεια, ο γύρος της μάχης τελειώνει και αρχίζει ο επόμενος.

ΕΝΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΜΑΧΗΣ

Βήματα 1-2: *Ο Αριστόβουλος, οπλισμένος με δόρυ, ασπίδα, θώρακα, κράνος και περικνημίδες, αντιμετωπίζει δυο ληστές που ορμούν εναντίον του οπλισμένοι με ρόπαλα. Ο Αριστόβουλος έχει τη μεγαλύτερη ΕΠΙ, κι έτσι ο παίκτης περιμένει από τον Ραψωδό να δηλώσει πρώτος τις κινήσεις των αντιπάλων του. Ο Ραψωδός δηλώνει πως και οι δύο ορμούν προς το μέρος του, κραδαίνοντας τα ρόπαλά τους. Ο παίκτης δηλώνει πως ο Αριστόβουλος θα επιχειρήσει να αποκρούσει και τους δύο, αλλά θα επιτεθεί μόνο στον πρώτον απ' αυτούς, τον πιο μεγαλόσωμο.*

Βήμα 3: *Έχοντας τη μεγαλύτερη ΕΠΙ, ο Αριστόβουλος έχει δικαίωμα να χτυπήσει πρώτος. Διαλέγει τον πιο μεγαλόσωμο, και χτυπά ψύχραιμα με το δόρυ του. Η δεξιότητά του στο Δόρυ είναι 70%. Ρίχνει 1Ζ100 και φέρνει 27. Έχει πετύχει τον αντίπαλό του!*

Βήμα 4: *Ο Ραψωδός δηλώνει πως ο ληστής θα προσπαθήσει να αποκρούσει το δόρυ με το ρόπαλό του. Η ικανότητά του στο ρόπαλο είναι 50%. Φέρνει 62. Δεν κατάφερε να αποκρούσει το χτύπημα του Αριστόβουλου, και το δόρυ καρφώνεται στο σώμα του.*

Βήματα 5-6: *Ο παίκτης ξέρει πως το δόρυ του Αριστόβουλου προξενεί ζημιά Ζ10+1. Ο Αριστόβουλος είναι τυχερός. Ο παίκτης φέρνει στο ζάρι 7, προσθέτει +1, και κάνει συνολικά 8 πόντους ζημιάς στο ληστή. Ο ληστής φοράει ένα λινό θώρακα που του προσφέρει προστασία Ζ4-1. Ο Ραψωδός ρίχνει το ζάρι για να δει από πόσους πόντους ζημιάς προστατεύει το ληστή. Ωστόσο ο ληστής είναι άτυχος. Το ζάρι φέρνει μόνο 1, κι αν από αυτό αφαιρεθεί το -1 μας δίνει 0. Το δόρυ φαίνεται πως τον πετυχαίνει σε κάποιο απροστάτευτο σημείο, κι έτσι όλη η ζημιά του τραύματος αφαιρείται από τους πόντους ζωής του, οι οποίοι είναι 13.*

Βήμα 7. *Ο ληστής έχει υποστεί 8 πόντους ζημιάς. Αν παίζετε με τους προχωρημένους κανόνες, πρόκειται για ένα βαρύ τραύμα, από το οποίο κινδυνεύει να πεθάνει σύντομα (δείτε κανόνες τραυμάτων). Αν παίζετε με τους απλούς κανόνες, απλώς του μένουν άλλοι 5 πόντοι ζωής, δηλαδή ένα επόμενο χτύπημα που θα προκαλέσει ζημιά 5 ή μεγαλύτερη θα τον οδηγήσει στο θάνατο.*

Η μάχη συνεχίζεται, και τα βήματα επαναλαμβάνονται, μόνο που αυτή τη φορά είναι η σειρά του πρώτου ληστή να επιτεθεί στον Αριστόβουλο, ο οποίος έχει δικαίωμα να τον αποκρούσει (με -10% στη ζαριά του, επειδή δήλωσε πως θα αποκρούσει και τους δύο ληστές —Δείτε «Ζαριές Άμυνας»).

Πίνακας όπλων ομηρικής εποχής

ΑΓΧΕΜΑΧΑ ΟΠΛΑ	Βασικό ποσοστό	Ζημιά	ΔΥΝ/ΕΠΙ	Βάρος	Ανθεκτικότητα	Βεληνεκές	Μέγιστο Βεληνεκές
Δόρυ	ΕΠΙ%	Ζ10+1	9/8	2	8		
Ξίφος	ΕΠΙ:2%	Ζ8+1	8/7	1,5	12		
Εγχειρίδιο	ΕΠΙ%*	Ζ4+1	5/5	0,5	6		
Μαχαίρι	ΕΠΙx2%**	Ζ4	3/3	0.2	2, 4		
Ρόπαλο (ελαφρύ)	ΕΠΙ%	Ζ6	6/7	0,5	4		
Ρόπαλο (ενισχυμένο)	ΕΠΙ%	Ζ8+1	10/8	2	7		
Ρόπαλο (βαρύ)	ΕΠΙ%	Ζ10+2	13/9	4	12		
ΕΚΗΒΟΛΑ							
Ακόντιο	ΔΥΝ+ΕΠΙ:4%	Ζ6+1	9/9	1,5	6	10μ.	20μ.
Τόξο	ΔΥΝ+ΕΠΙ:5%	Ζ6+1	9/9	0,5	5	100μ	200μ. (ζημιά Ζ6)
Σφεντόνα	ΔΥΝ+ΕΠΙ:6%	Ζ6+1	-/11	0.1	1	50μ	200μ. (ζημιά Ζ6-1)
ΦΥΣΙΚΑ ΟΠΛΑ							
Γροθιά	ΕΠΙ x2%	Ζ4-1	—/—	—			
Κλοτσιά	ΕΠΙ%	Ζ6-1	—/—	—			
Κουτουλιά	ΕΠΙ%	Ζ6-1	—/—	—			
ΑΜΥΝΤΙΚΑ ΟΠΛΑ							
Ασπίδα (μικρή)	ΕΠΙ%	Ζ3	5/8	1	6		
Ασπίδα (μεσαία)	ΕΠΙΧ2%	Ζ4	8/8	3	10		
Ασπίδα (μεγάλη)	ΕΠΙΧ3%	Ζ6	11/9	7	16		

* Όχι ζαριά άμυνας μεγαλύτερη του 50% ** Όχι ζαριά άμυνας μεγαλύτερη του 30%

Οι τραυματισμοί και ο θάνατος στη μάχη

Κάθε χτύπημα που δόθηκε με επιτυχία και δεν αποκρούστηκε από τον αντίπαλο έχει πιθανότητες να τον τραυματίσει, ή ακόμα και να επιφέρει το θάνατό του. Το κάθε όπλο έχει τις δικές του δυνατότητες, αλλά όλα έχουν μια ελάχιστη και μια μέγιστη δυνατότητα να προκαλέσουν τραυματισμό, όπως μπορείτε να δείτε στην παράγραφο των όπλων. Η δυνατότητα αυτή μεταφράζεται συνήθως σε μια ζαριά στην οποία μπορεί να προστίθενται ή να αφαιρούνται κάποιες μεταβλητές. Για παράδειγμα, το δόρυ προκαλεί ζημιά Ζ10+1. Αυτό σημαίνει πως, αν βρήκε το στόχο του, ο παίκτης ρίχνει ένα δεκάπλευρο ζάρι και προσθέτει σ' αυτό 1 για να δει τι ζημιά προκάλεσε στον αντίπαλο. Η ζημιά που μπορεί, λοιπόν, να προ-



καλέσει στον αντίπαλο είναι από 2 έως 11 πόντοι ζωής, ανάλογα με τη ζαριά, κι αυτό καθρεφτίζει το γεγονός πως το τραύμα μπορεί να είναι από επιφανειακή γρατσουνιά (στην περίπτωση του 2) μέχρι πιθανώς θανάσιμο τραύμα (στην περίπτωση του 11). Για άλλα όπλα μπορεί να χρησιμοποιούνται μικρότερο ζάρι ή μεγαλύτεροι συντελεστές. Το εγχειρίδιο ρίχνει με ζάρι Ζ4+1, για να φανεί πως η μέγιστη ζημιά από αυτό δεν μπορεί να συγκριθεί με τη μέγιστη ζημιά που μπορεί να προκαλέσει ένα δόρυ.
Η αρματωσιά ενός αντιπάλου μπορεί να τον γλιτώσει από μερικούς ή και από όλους τους πόντους ζημιάς που προκαλεί ένα πετυχημένο χτύπημα, ακόμα κι αν ο αμυνόμενος δεν κατάφερε τελικά να αμυνθεί με επιτυχία. Δείτε την προστασία που προσφέρει κάθε συνδυασμός πανοπλίας στην αρχή του κεφαλαίου.
Ο τελικός αριθμός της ζαριάς, μετά τις απαιτούμενες προσθαφαιρέσεις, είναι ο αριθμός των πόντων ζωής (ΠΖ) που αφαιρεί το όπλο από τον αντίπαλο. Αν οι πόντοι ζωής κάποιου πέσουν στο 0, αυτός θεωρείται νεκρός.

Προσοχή! Οι ήρωες με μεγάλη δύναμη και όγκο προσθέτουν τη ζαριά δύναμης που διαθέτουν (δείτε Ζαριά Δύναμης στο κεφάλαιο Δημιουργίας των Ηρώων) στη ζαριά ζημιάς που προκαλεί το όπλο. Αυτό καθρεφτίζει το γεγονός πως τα χτυπήματα από ένα χειροδύναμο αντίπαλο, ακόμα και με το ίδιο όπλο, μπορούν να κάνουν πολύ μεγαλύτερη ζημιά απ' όση στην περίπτωση που θα χρησιμοποιούσε το όπλο ένας κοινός άνθρωπος. Η ζαριά δύναμης προστίθεται ολόκληρη στη ζημιά των αγχέμαχων όπλων, αλλά μόνο η μισή στη ζημιά των εκηβόλων.

> Παράδειγμα: *Ένας ήρωας με ζαριά δύναμης Ζ4 χρησιμοποιεί ένα μπρούντζινο ξίφος που φυσιολογικά προκαλεί ζημιά Ζ8+1. Αν τελικά καταφέρει να χτυπήσει τον αντίπαλο, η ζημιά που θα του προκαλέσει δε θα είναι Ζ8+1 αλλά Ζ8+Ζ4+1, δηλαδή κάποιος αριθμός από το 3 έως το 13.*
> *Ο ίδιος ήρωας, χρησιμοποιώντας τόξο, κάνει με τα βέλη του ζημιά Ζ6 + (Ζ4:2), δηλαδή έναν αριθμό από το 2 μέχρι το 8.*

Τα είδη των τραυμάτων (προαιρετικό)
Η ζημιά που προκαλεί το κάθε χτύπημα του αντιπάλου στη μάχη υπολογίζεται σαν ξεχωριστό τραύμα.
Οποιοδήποτε τραύμα δεν έχει προκαλέσει ζημιά μεγαλύτερη από το 50% των αρχικών πόντων ζωής ενός πολεμιστή ονομάζεται **απλό τραύμα**, και δεν προκαλεί από μόνο του κάποια μόνιμη βλάβη.
Οποιοδήποτε τραύμα προκαλεί από μόνο του ζημιά ίση ή μεγαλύτερη από το 50% των αρχικών πόντων ζωής ενός πολεμιστή ονομάζεται **βαρύ τραύμα** και υπάρχουν πιθανότητες να αφήσει κάποια μόνιμη βλάβη, ακόμα κι αν επουλωθεί μετά τη μάχη, ή και να προκαλέσει το θάνατο, αν ο πολεμιστής δε δεχτεί γρήγορα τις Πρώτες βοήθειες. Για παράδειγμα, ένας ήρωας με 13 πόντους ζωής δέχεται βαρύ τραύμα από οποιοδήποτε όπλο του κάνει ζημιά ίση ή μεγαλύτερη από 7 πόντους με ένα χτύπημα.
Ένα τραύμα που προκαλεί ζημιά μεγαλύτερη ή ίση με το 100% των πόντων ζωής ενός πολεμιστή, ονομάζεται **θανάσιμο τραύμα** και προκαλεί αμέσως το θάνατο του ήρωα.
Μην ξεχνάτε πως ο πολεμιστής μπορεί να σκοτωθεί και από πολλαπλά απλά τραύματα, αν οι απώλειες πόντων ζωής που αυτά έχουν προκαλέσει είναι ίσες ή μεγαλύτερες από το αρχικό σύνολο των πόντων ζωής του.

> **Αιμορραγία:** Για κάθε τραύμα από κοφτερό όπλο το οποίο προκάλεσε απώλεια μεγαλύτερη των 4 πόντων ζωής, ένας ήρωας συνεχίζει να χάνει 1ΠΖ κάθε πέντε λεπτά, μέχρι να σταματήσει η αιμορραγία είτε με πετυχημένη χρήση Πρώτων βοηθειών ή με μια ζαριά Ζ100 μικρότερη της ΑΝΤ x3.

Επιπτώσεις από τα βαριά τραύματα (προαιρετικό)
Ένα βαρύ τραύμα πιθανώς να σημαίνει σε κάποιες περιπτώσεις διάτρηση ενός ζωτικού οργάνου, σπάσιμο ενός κόκαλου, ή ακόμα και αποκοπή ενός άκρου. Μόλις ένας ήρωας δεχθεί βαρύ τραύμα, αυτομάτως συμβαίνουν δύο πράγματα:
α) Η ΕΠΙ πέφτει αμέσως στο μισό, και μένει εκεί μέχρι το τραύμα να επουλωθεί κι ο ήρωας να ανακτήσει τουλάχιστον το 50% των αρχικών πόντων ζωής του.
β) Το σοκ και η απώλεια αίματος δεν μπορούν να επιτρέψουν στον ήρωα να πολεμάει για πολύ ακόμα. Κανονικά, θα πρέπει να σταματήσει αμέσως να μάχεται. Αν επιλέξει να φανεί ηρωικός και να συνεχίσει, θα το πετύχει μόνον αν καταφέρει να φέρει σε μια ζαριά Ζ100 αριθμό μικρότερο ή ίσο από τη ΘΕΛ του Χ5%. Αν τα καταφέρει, τότε μπορεί να συνεχίσει να πολεμάει τόσους γύρους όσοι και οι πόντοι ζωής που του απομένουν, μέχρι να καταρρεύσει.
Σε οποιαδήποτε περίπτωση ο ήρωας θα πρέπει να δεχθεί τις Πρώτες βοήθειες μέσα σε **μισή ώρα** από τη στιγμή του τραυματισμού του. Θυμηθείτε πως κάθε απόπειρα για παροχή Πρώτων βοηθειών απαιτεί 2Ζ10+5 λεπτά. Αν δεν δεχθεί τις Πρώτες βοήθειες, ή αν οι Πρώτες βοήθειες δεν προσφέρουν τίποτα,

κινδυνεύει να πεθάνει από το τραύμα του. Ο παίκτης ρίχνει τότε 1Ζ100 και προσπαθεί να φέρει αριθμό μικρότερο από την ΑΝΤ του ήρωά του x5%. **Αν αποτύχει στη ζαριά**, είναι καταδικασμένος. Ρίξτε 1Ζ100:

01-60	Ο ήρωας πεθαίνει μέσα σε Ζ100 δευτερόλεπτα
61-80	Ο ήρωας πεθαίνει από ακατάσχετη αιμορραγία μέσα σε Ζ100 λεπτά
81-00	Ο ήρωας πεθαίνει από εσωτερική αιμορραγία μέσα σε Ζ100 ώρες

Σε όλες τις παραπάνω περιπτώσεις, ο ήρωας μπορεί να σωθεί μόνον από μαγική ή θεϊκή παρέμβαση, χωρίς δικαίωμα για νέες ζαριές Πρώτων βοηθειών ή Θεραπευτικής.

Αν πετύχει στη ζαριά, κατορθώνει να επιβιώσει, αλλά το βαρύ τραύμα τού αφήνει κάποια μόνιμη βλάβη. Ρίξτε 1Ζ100 και συμβουλευτείτε τον πίνακα βαρέων τραυμάτων (ο Ραψωδός μπορεί να υποδείξει στον παίκτη να ρίξει αυτή τη ζαριά από την πρώτη στιγμή που δέχεται το χτύπημα, ώστε η περιγραφή της μάχης να είναι πιο ρεαλιστική, αλλά δε θα αποδώσει τις βαρύτερες επιπτώσεις του τραύματος παρά μόνο μετά τη μάχη και την τυχόν αποτυχημένη παροχή Πρώτων βοηθειών).
Η ζημιά που προκάλεσε ένα χτύπημα που δόθηκε με **Απόλυτη επιτυχία** (βλέπε πιο πάνω) και δεν αποκρούστηκε έχει πάντα ανάγκη από Πρώτες βοήθειες, ακόμα κι αν δεν έχει προκαλέσει βαρύ τραύμα. Αν αυτό δεν συμβεί, ο παίκτης είναι και πάλι υποχρεωμένος να ρίξει ζαριά Ζ100 και γι' αυτό το τραύμα στον πίνακα των βαρέων τραυμάτων και να εφαρμόσει το αποτέλεσμα στον ήρωά του.

Παράδειγμα: *Ο ένας από τους αντιπάλους του Αριστόβουλου στη μάχη στάθηκε τυχερός, και το ρόπαλό του πετυχαίνει τον ήρωά μας με* **Απόλυτη επιτυχία** *χωρίς αυτός να αποκρούσει το χτύπημα. Αυτό σημαίνει πως η αρματωσιά του δεν μπορεί να τον προστατέψει, κι έτσι ο Αριστόβουλος δεν μπορεί παρά να δεχθεί το χτύπημα και να ελπίζει πως θα επιβιώσει. Το ρόπαλο του ληστή κάνει ζημιά Ζ8, κι ο ληστής στέκεται για δεύτερη φορά τυχερός και η ζαριά για τη ζημιά του όπλου είναι 7. Ο Αριστόβουλος έχει 13 πόντους ζωής, κι έτσι το τραύμα που δέχεται είναι βαρύ. Τα πράγματα είναι δύσκολα. Η ΕΠΙ του πέφτει αμέσως στο 7, πράγμα που τον κάνει πιο αργό και ευάλωτο στο επόμενα χτυπήματα. Νιώθει τον κόσμο να γυρίζει γύρω του, μα αποφασίζει να φανεί ηρωικός. Ρίχνει το Ζ100 και προσπαθεί να φέρει κάτω από τη ΘΕΛ x5 για να συνεχίσει να στέκεται όρθιος. Φέρνει 42 και τα καταφέρνει. Μπορεί να συνεχίσει να πολεμάει για 6 ακόμα γύρους μάχης (όσοι και οι πόντοι ζωής που του απομένουν) με την προϋπόθεση βέβαια πως δε θα δεχθεί άλλο τραύμα. Αν κατορθώσει να σκοτώσει τους αντιπάλους του μέχρι τότε, θα πρέπει να βιαστεί να φροντίσει το τραύμα του για να μην υποστεί τις δυσάρεστες συνέπειες.*

Προσοχή: Αν η ζαριά στον πίνακα με τα βαριά τραύματα δείχνει μόνιμη μείωση μιας σειράς δεξιοτήτων ή ενός χαρακτηριστικού, αυτό σημαίνει πως ο ήρωας δε θα μπορέσει ποτέ να φτάσει τη δεξιότητα σε ποσοστό μεγαλύτερο από το **100-μόνιμη μείωση** ή το χαρακτηριστικό σε αριθμό μεγαλύτερο από το **20-μόνιμη μείωση**, παρά μόνο σε περίπτωση θεϊκής παρέμβασης με διπλάσιο κόστος από το κανονικό σε πόντους θεϊκής εύνοιας.

Παράδειγμα: *Ο Ίππαρχος έχασε το δεξί του μάτι από το βέλος ενός αντιπάλου. Η ικανότητά του σε όλες τις αισθήσεις που σχετίζονται με την όραση μειώνεται μόνιμα κατά 20%. Αυτό σημαίνει πως ποτέ (με μόνη εξαίρεση τη θεϊκή παρέμβαση) η ικανότητά του στον Εντοπισμό δε θα μπορέσει να ξεπεράσει το (100-20=) 80%.*

Αν η ζαριά δείχνει ένα σημείο το οποίο έχει ήδη υποστεί μόνιμη βλάβη, ο Ραψωδός θα αποφασίσει αν η βλάβη θα γίνει χειρότερη η απλώς ο ήρωας θα αποκτήσει μια ακόμα ουλή. Π.χ.: Ένας ήρωας δεν μπορεί να χάσει δύο φορές το δεξί του μάτι, άρα και να χάσει δύο φορές από 20% στην ικανότητα εντοπισμού ή την τοξοβολία, αλλά ο Ραψωδός μπορεί να κρίνει πως θα χάσει επιπλέον πόντους ΕΜΦ από τη νέα ουλή στο πρόσωπό του.

Ανθεκτικότητα ηρώων

Οι ήρωες δεν είναι απλοι άνθρωποι. Η θέλησή τους να πετύχουν το ακατόρθωτο αυξάνει τη φυσική αντοχή τους στον πόνο. Κάθε φορά που ένας ήρωας επιβιώνει από ένα βαρύ τραύμα, ρίχνει 1Ζ100 και

προσπαθεί να φέρει αριθμό μικρότερο από τη ΘΕΛ του x4. Αν τα καταφέρει, μπορεί να αυξήσει τους πόντους ζωής του κατά 1. Οι πόντοι αυτοί είναι οι τελευταίοι που χάνονται από οποιαδήποτε μείωση των πόντων ζωής. Κανένας απλός θνητός, ακόμα και ήρωας, δεν μπορεί με τον τρόπο αυτό να ξεπεράσει τους 30 ΠΖ.

Ηρωικός θάνατος (προαιρετικό)

Ενας ήρωας μπορεί να υπομείνει τραύματα που θα επέφεραν το θάνατο αμέσως σ' έναν κοινό άνθρωπο. Όποια στιγμή οι ΠΖ ενός ήρωα πέσουν κάτω από το 0, αυτός μπορεί να κρατηθεί ζωντανός αν φέρει σε 1Ζ100 ζαριά μικρότερη από τη ΘΕΛ του x5. Με αυτόν τον τρόπο, ο ήρωας μπορει να κρατηθεί στη ζωή και να συνεχίσει να πολεμάει μεε τις δεξιότητές και τα χαρακτηριστικα του μειωμένα στο μισό, μέχρι να φτάσει σε αρνητικούς ΠΖ ίσους με τη ΘΕΛ του ή να περάσουν Ζ10+2 Γύροι Μάχης (όποιο επέλθει πρώτο). Στη συνέχεια, ο ήρωας πεθαινει, εκτός αν μέχρι τότε έχει προλάβει να επιστρέψει σε θετικούς ΠΖ με μαγικό τρόπο ή θεϊκή παρέμβαση.

Αποτελέσματα βαρέων τραυμάτων

Ζ100	Αποτέλεσμα
01-50	*Μια μεγάλη ουλή, αλλά τίποτα περισσότερο.* Μόνιμη απώλεια 1Ζ6-1Ζ6 πόντων ΕΜΦ.
51-60	*Σπασμένα πλευρά.* Απώλεια Ζ6 πόντων ΑΝΤ για ένα μήνα, και 30% πιθανότητες μόνιμης απώλειας Ζ4 πόντων ΑΝΤ (τα πλευρά δεν έδεσαν σωστά).
61-62	*Σπασμένο δεξί χέρι.* Άχρηστο στην επίθεση ή στην άμυνα (αναλόγως αν ο ήρωας είναι δεξιόχειρας ή αριστερόχειρας) μέχρι να δέσει. Απώλεια Ζ6 πόντων ΑΝΤ για ένα μήνα, και 30% πιθανότητες μόνιμης απώλειας Ζ4 πόντων ΑΝΤ και 40% ικανότητας στην επίθεση ή στην άμυνα, και τις δεξιότητες σώματος (το κόκαλο δεν έδεσε σωστά).
63-64	*Σπασμένο αριστερό χέρι.* Άχρηστο στην επίθεση ή στην άμυνα (αναλόγως αν ο ήρωας είναι δεξιόχειρας ή αριστερόχειρας) μέχρι να δέσει. Απώλεια Ζ6 πόντων ΑΝΤ για ένα μήνα, και 30% πιθανότητες μόνιμης απώλειας Ζ4 πόντων ΑΝΤ και 40% ικανότητας στην επίθεση ή στην άμυνα, και τις δεξιότητες σώματος (το κόκαλο δεν έδεσε σωστά).
65-66	*Σπασμένο δεξί πόδι.* Ο ήρωας είναι ανίκανος να τρέξει ή να περπατήσει φυσιολογικά μέχρι να δέσει. Απώλεια Ζ6 πόντων ΑΝΤ για ένα μήνα, και 30% πιθανότητες μόνιμης απώλειας Ζ6 πόντων ΑΝΤ και 40% ικανότητας στην επίθεση, στην άμυνα και σε όλες τις δεξιότητες σώματος (το κόκαλο δεν έδεσε σωστά).
67-68	*Σπασμένο αριστερό πόδι.* Ο ήρωας είναι ανίκανος να τρέξει ή να περπατήσει φυσιολογικά μέχρι να δέσει. Απώλεια Ζ6 πόντων ΑΝΤ για ένα μήνα, και 30% πιθανότητες μόνιμης απώλειας Ζ6 πόντων ΑΝΤ και 40% ικανότητας στην επίθεση, στην άμυνα και σε όλες τις δεξιότητες σώματος (το κόκαλο δεν έδεσε σωστά).
69-70	*Σπασμένο σαγόνι.* Απώλεια Ζ6-1 δοντιών. Ο ήρωας δεν μπορεί να μιλήσει μέχρι να δέσει (1 μήνας). Μόνιμη απώλεια Ζ6-1 πόντων Εμφάνισης. Ρίξτε 1 Ζ100. 01-50 Καμία μόνιμη βλάβη. 51-80 Μόνιμη μείωση κατά 20% των δεξιοτήτων επικοινωνίας. 81-00 Μόνιμη μείωση κατά 40% των δεξιοτήτων επικοινωνίας.
71-80	*Ελαφρά διάσειση και κάταγμα στο κρανίο.* Απώλεια Ζ3 πόντων ΕΞΥ για Ζ6 μέρες.
81-82	*Βαριά διάσειση και κάταγμα στο κρανίο.* Σε κώμα για 2Ζ6 μέρες. Ρίξτε 1Ζ100. 01-50 Καμιά μόνιμη βλάβη. 51-80, Μόνιμη απώλεια Ζ3 πόντων ΕΞΥ. Μόνιμη μείωση δεξιοτήτων επικοινωνίας κατά 30%, όλων των άλλων κατά 20%. 81-00 Μόνιμη απώλεια Ζ6+1 πόντων ΕΞΥ. Μόνιμη μείωση δεξιοτήτων επικοινωνίας κατά 50%, όλων των άλλων δεξιοτήτων κατά 30%.
83-84	*Απώλεια δεξιού ματιού.* Μόνιμη μείωση ΕΜΦ και ΕΠΙ κατά Ζ6 πόντους στην καθεμία. Μόνιμη μείωση κατά 20% όλων των δεξιοτήτων που σχετίζονται με την όραση.
85-86	*Απώλεια αριστερού ματιού.* Μόνιμη μείωση ΕΜΦ και ΕΠΙ κατά Ζ6 πόντους στην καθεμία. Μόνιμη μείωση κατά 20% όλων των δεξιοτήτων που σχετίζονται με την όραση.
87-88	*Απώλεια δεξιού αυτιού.* Μόνιμη μείωση εμφάνισης κατά Ζ4 πόντους. Μόνιμη μείωση δεξιότητας Οξύτητας ακοής κατά 20%.
89-90	*Απώλεια αριστερού αυτιού.* Μόνιμη μείωση εμφάνισης κατά Ζ4 πόντους. Μόνιμη μείωση δεξιότητας Οξύτητας ακοής κατά 20%.
91-92	*Ακρωτηριασμός Ζ4+1 δαχτύλων του δεξιού χεριού.* Ο ήρωας είναι αδύνατον να χρησιμοποιήσει συνηθισμένα όπλα με το χέρι αυτό. Μόνιμη μείωση ΕΠΙ κατά Ζ10 και ΕΜΦ κατά Ζ6+2. Μόνιμη μείωση όλων των δεξιοτήτων Σώματος και Τεχνών κατά 7Ζ10%.
93-94	*Ακρωτηριασμός Ζ4+1 δαχτύλων του αριστερού χεριού.* Ο ήρωας είναι αδύνατον να χρησιμοποιήσει συνηθισμένα όπλα με το χέρι αυτό. Μόνιμη μείωση ΕΠΙ κατά Ζ10 και ΕΜΦ κατά Ζ6+2. Μόνιμη μείωση όλων των δεξιοτήτων Σώματος κατά 6Ζ10%.
95	*Ακρωτηριασμός δεξιού χεριού.* Ο ήρωας είναι αδύνατον να χρησιμοποιήσει συνηθισμένα όπλα με το χέρι αυτό. Μόνιμη μείωση ΕΠΙ κατά Ζ10 και ΕΜΦ κατά Ζ8+2. Μόνιμη μείωση όλων των δεξιοτήτων Σώματος και Τεχνών κατά 60%.

96 *Ακρωτηριασμός αριστερού χεριού.* Ο ήρωας είναι αδύνατον να χρησιμοποιήσει συνηθισμένα όπλα με το χέρι αυτό αλλά μπορεί να έχει δεμένη μια μικρή ή μεσαία ασπίδα στο ακρωτηριασμένο μέλος του. Μόνιμη μείωση ΕΠΙ κατά Ζ10 και ΕΜΦ κατά Ζ8+2. Μόνιμη μείωση όλων των δεξιοτήτων Σώματος και Τεχνών κατά 50%.

97 *Ακρωτηριασμός δεξιού ποδιού.* Ο ήρωας δεν μπορεί να τρέξει ούτε να περπατήσει φυσιολογικά. Μόνιμη μείωση ΕΠΙ κατά Ζ10+2 και ΕΜΦ κατά Ζ8+4. Οι δεξιότητες όπλων μειώνονται μόνιμα κατά 40% και οι δεξιότητες σώματος μόνιμα κατά 80%.

98 *Ακρωτηριασμός αριστερού ποδιού.* Ο ήρωας δεν μπορεί να τρέξει, ούτε και να περπατήσει φυσιολογικά. Μόνιμη μείωση ΕΠΙ κατά Ζ10+2 και ΕΜΦ κατά Ζ8+4. Οι δεξιότητες όπλων μειώνονται μόνιμα κατά 40% και οι δεξιότητες σώματος μόνιμα κατά 80%.

98 *Ζημιά σε κάποιο εσωτερικό όργανο.* Μόνιμη απώλεια Ζ8+1 πόντων ΑΝΤ με ανάλογη μείωση των πόντων ζωής.

99 *Βαρύς τραυματισμός στη σπονδυλική στήλη.* Μείωση ΔΥΝ, ΑΝΤ και ΕΠΙ στο μισό. Μόνιμη μείωση όλων των δεξιοτήτων όπλων, σώματος και τέχνης κατά 50%.

00 *Πολύ σοβαρός τραυματισμός στη σπονδυλική στήλη.* Ο ήρωας μένει εντελώς παράλυτος. Αν δεν υπάρξει θεϊκή επέμβαση, καλύτερα να δημιουργήσετε έναν καινούριο ήρωα.

Άλλοι προαιρετικοί κανόνες μάχης

Με κίνδυνο το παιχνίδι να γίνει υπερβολικά περίπλοκο, ο Ραψωδός ίσως θελήσει να χρησιμοποιήσει κάποιους ή όλους τους προαιρετικούς κανόνες μάχης που ακολουθούν, για να κάνει το παιχνίδι ακόμα ρεαλιστικότερο.

Κάλυψη

Οποιοδήποτε είδος κάλυψης μπορεί να προστατέψει εν μέρει ή εξ ολοκλήρου από βέλη, πέτρες και ακόντια, ακόμα και αγχέμαχα όπλα, αν ο αμυνόμενος καλύπτεται την ώρα που πολεμάει.

Ανάλογα με το είδος της κάλυψης και από το πόσο εκτίθεται ο αμυνόμενος για να αντεπιτεθεί, η μείωση στην ικανότητα των αντιπάλων κυμαίνεται από 20% έως 100% για τα εκηβόλα όπλα και από 10% έως 40% για τα αγχέμαχα.

Θέση του πολεμιστή

Ανάλογα με τη θέση που βρίσκεται ο πολεμιστής σε σχέση με τον αντίπαλό του, μπορεί να προσθέσει ή πρέπει να αφαιρέσει κάποιες μονάδες από την ικανότητά του στη επίθεση και στην άμυνα με το όπλο που χρησιμοποιεί:

Χτυπώντας από άλογο ή άρμα πεζό αντίπαλο	+20%
Χτυπώντας πεζός ιππέα ή επιβάτη άρματος	-20%
Χτυπώντας πεσμένος στο έδαφος	-25%
Χτυπώντας πεσμένο αντίπαλο	+25%
Πολεμώντας στο σκοτάδι	-70%
Χτυπώντας αφύλαχτο αντίπαλο από πίσω	+50%
Χτυπώντας μέσα στο νερό	-40%
Χτυπώντας με εκηβόλο όπλο κινούμενο στόχο	-10% έως -40%





ΓΕΝΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Η μέτρηση του χρόνου

Στην καθημερινή ζωή ο χρόνος κυλάει για τους ήρωες όπως και για όλους τους άλλους ανθρώπους, κατά την ομηρική ή τη σύγχρονη εποχή. Για να βοηθηθούν οι παίκτες και ο Ραψωδός, μπορούν να χρησιμοποιούν τις σημερινές υποδιαιρέσεις του λεπτού, της ώρας, της ημέρας και της εβδομάδας, όπως τις αντιλαμβανόμαστε σήμερα. Ωστόσο, στο παιχνίδι οι ήρωες θα επιχειρούν άθλους, θα αγωνίζονται και θα πολεμούν, προσπαθώντας να πετύχουν κάτι μέσα σε λίγες στιγμές. Στις στιγμές αυτές, ο χρόνος μέσα στην περιπέτεια κυλάει σε αργή κίνηση, ώστε ο Ραψωδός και οι παίκτες να μπορούν να καταγράψουν και να υπολογίσουν και την παραμικρή κρίσιμη απόφαση και αντίδραση των ηρώων ή των αντιπάλων τους. Για το σκοπό αυτό, στο παιχνίδι υπάρχει μια μονάδα χρόνου η οποία ονομάζεται **Γύρος μάχης**. Πρόκειται για το χρονικό διάστημα μέσα στο οποίο ένας ήρωας μπορεί να ανταλλάξει μια σύντομη σειρά χτυπημάτων μ' έναν αντίπαλο, αλλά χρησιμοποιείται και σε οποιαδήποτε άλλη στιγμή, όταν το κάθε δευτερόλεπτο είναι κρίσιμο για τη ζωή των ηρώων και την εξέλιξη της περιπέτειας. Χονδρικά, ένας Γύρος μάχης ισούται με 10 περίπου δευτερόλεπτα, αλλά αυτό δεν είναι απόλυτο, επειδή μερικές φορές, ανάλογα με την περίσταση ή τη δοκιμασία, μπορεί να μειώνεται στα 2-3 δευτερόλεπτα ή να αυξάνεται στα 20. Πάντως, για την εφαρμογή των κανόνων του παιχνιδιού, όλοι οι Γύροι μάχης θεωρούνται ίσοι χρονικά μεταξύ τους, και έτσι πρέπει να αντιμετωπίζονται από τον Ραψωδό και τους παίκτες. Ένας Γύρος μάχης στον πόλεμο είναι ίσος μ' ένα Γύρο μάχης στην κολύμβηση και θεωρείται πως διαρκεί ίσο χρονικό διάστημα. Το τι μπορεί να επιχειρήσει ένας ήρωας μέσα σ' ένα Γύρο μάχης αναφέρεται πάντα στον κάθε κανόνα του παιχνιδιού, όπου αυτό απαιτείται.

Ημερολόγιο

Κατά την ομηρική εποχή οι Έλληνες χρησιμοποιούν το σεληνιακό ημερολόγιο των 354 ημερών. Οι μισοί του μήνες έχουν 30 και οι άλλοι μισοί 29 ημέρες. Μέσα στο διάστημα μιας οκταετίας παρεμβάλλονται 3 εμβόλιμοι μήνες, έτσι ώστε να ισοφαρίζεται η ηλιακή οκταετία των 2.922 ημερών.

Η αλλαγή του καιρού

Ο πίνακας που ακολουθεί είναι μια προσπάθεια να εξομοιωθεί η τυχαία εναλλαγή των καιρικών συνθηκών σε μια δεδομένη εποχή. Μην ξεχνάτε πως οι εποχές ήταν πιο ξεκάθαρες απ' όσο σήμερα. Ρίξτε την πρώτη ζαριά Ζ100 για να δείτε τι καιρό κάνει τη μέρα που αρχίζει η περιπέτεια, ανάλογα πάντοτε με την εποχή του χρόνου. Στη συνέχεια χρησιμοποιείτε το δεύτερο πίνακα της κάθε εποχής για να δείτε τον καιρό της επόμενης μέρας, με βάση αυτόν της προηγούμενης, ρίχνοντας για μια ακόμα φορά το Ζ100.

ΑΝΟΙΞΗ (Μάρτιος, Απρίλιος)

Πρώτη Ζαριά

01-40 (Α) Αίθριος καιρός, λιακάδα
41-60 (Β) Συννεφιά, χωρίς βροχή
61-80 (Γ) Βροχή
81-90 (Δ) Δυνατή βροχή
91-95 (Ε) Χιόνι
96-99 (Ζ) Χαλάζι
00 (Η) Καταιγίδα

Καιρός της επόμενης ημέρας:

Αν Α, τότε: 01-50 Α, 51-70 Β, 71-85 Γ, 86-95 Δ, 96-97 Ζ, 98-00 Η
Αν Β, τότε: 01-25 Α, 26-45 Β, 46-75 Γ, 76-90 Δ, 91-93 Ε, 94-96 Ζ, 97-00 Η
Αν Γ, τότε: 01-30 Α, 31-50 Β, 51-80 Γ, 81-90 Δ, 91-92 Ε, 93-94 Ζ, 94-00 Η
Αν Δ, τότε: 01-30 Α, 31-45 Β, 46-75 Γ, 76-90 Δ, 91 Ε, 92-94 Ζ, 95-00 Η
Αν Ε, τότε: 01-40 Α, 41-65 Β, 66-75 Γ, 76-80 Δ, 81-90 Ε, 91-95 Ζ, 96-00 Η (Χιονοθύελλα)
Αν Ζ, τότε: 01-35 Α, 36-55 Β, 56-75 Γ, 76-95 Δ, 96-97 Ε, 98 Ζ, 99-00 Η
Αν Η, τότε: 01-40 Α, 41-70 Β, 71-85 Γ, 86-95 Δ, 96 Ε, 97-98 Ζ, 99-00 Η

ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ (Μάιος, Ιούνιος, Ιούλιος, Αύγουστος)

01-15 (Α) Καύσωνας
16-80 (Β) Αίθριος καιρός, λιακάδα
81-95 (Γ) Συννεφιά
96-00 (Δ) Καλοκαιριάτικη καταιγίδα



Καιρός της επόμενης μέρας
Αν Α, τότε: 01-60 Α, 61-95 Β, 96-98 Γ, 99-00 Δ
Αν Β, τότε: 01-20 Α, 21-80 Β, 81-95 Δ, 96-00 Δ
Αν Γ, τότε: 01-10 Α, 11-75 Β, 76-90 Γ, 91-00 Δ
Αν Δ, τότε: 01-85 Β, 86-98 Γ, 99-00 Δ

ΦΘΙΝΟΠΩΡΟ (Σεπτέμβριος, Οκτώβριος, Νοέμβριος)

01-50 (Α) Αίθριος καιρός, λιακάδα
51-70 (Β) Συννεφιά
70-90 (Γ) Βροχή
91-00 (Δ) Καταιγίδα

Καιρός της επόμενης μέρας
Αν Α, τότε: 01-35 Α, 36-70 Β, 71-97 Γ, 98-00 Δ
Αν Β, τότε: 01-40 Α, 41-60 Β, 61-95 Γ, 96-00 Δ
Αν Γ, τότε: 01-30 Α, 31-50 Β, 51-95 Γ, 96-00 Δ
Αν Δ, τότε: 01-35 Α, 36-50 Β, 51-75 Γ, 76-00 Δ

ΧΕΙΜΩΝΑΣ (Δεκέμβριος, Ιανουάριος, Φεβρουάριος)

01-30	(Α) Αίθριος καιρός, λιακάδα
31-55	(Β) Συννεφιά
56-75	(Γ) Βροχή
76-90	(Δ) Καταιγίδα
91-96	(Ε) Χιόνι
97-98	(Ζ) Χαλάζι
99-00	(Η) Χιονοθύελλα

Αν Α, τότε: 01-30 Α, 31-70 Β, 71-95 Γ, 96-99 Δ, 00 Ζ
Αν Β, τότε: 01-20 Α, 21-40 Β, 41-80 Γ, 81-90 Δ, 91-99 Ε, 00 Ζ
Αν Γ, τότε: 01-20 Α, 21-50 Β, 51-85 Γ, 86-95 Δ, 96-98 Ε, 99-00 Ζ
Αν Δ, τότε: 01-25 Α, 26-50 Β, 51-75 Γ, 76-96 Δ, 97-98 Ε, 99-00 Ζ
Αν Ε, τότε: 01-30 Α, 31-50 Β, 51-55 Γ, 56-60 Δ, 61-95 Ε, 96-97 Ζ, 98-00 Η
Αν Ζ, τότε: 01-10 Α, 11-50 Β, 51-75 Γ, 76-80 Δ, 81-95 Ε, 96 Ζ, 99-00 Η
Αν Η, τότε 01-05 Α, 06-40 Β, 41-55 Γ, 56-60 Δ, 61-90 Ε, 91-00 Η

Μετακινήσεις

Κατά τη διάρκεια των περιπετειών τους, οι ήρωες θα πρέπει να μετακινούνται συνεχώς, να ταξιδέψουν σε μακρινά μέρη της ομηρικής Ελλάδας, ακόμα και να επισκεφθούν εξωτικές μυθικές χώρες. Οι πίνακες που ακολουθούν δείχνουν την απόσταση την οποία μπορούν να καλύψουν μέσα σε μία μέρα, κάτω από ευνοϊκές συνθήκες, καθώς και τις αντίξοες συνθήκες που επηρεάζουν τη μετακίνηση.

Μετακινήσεις στην ξηρά

Θεωρείται πως για τις μετακινήσεις στην ξηρά αναλώνονται δέκα περίπου ώρες την κάθε ημέρα.

Τύπος μετακίνησης	χλμ./ώρα	Επίπτωση στους ήρωες
Κανονικό περπάτημα, χωρίς ιδιαίτερο φορτίο	5	Καμία για τις πρώτες τρεις ώρες, -3% σε όλες τις δεξιότητες για κάθε ώρα μετά την τρίτη δίχως ανάπαυση
Κανονικό περπάτημα με φορτίο (3-10 κιλών)	4	-5% σε όλες τις δεξιότητες για κάθε ώρα πορείας μετά την πρώτη χωρίς ανάπαυση
Βάδην χωρίς ιδιαίτερο φορτίο	7	-2% σε όλες τις δεξιότητες για κάθε ώρα πορείας μετά τη δεύτερη χωρίς ανάπαυση
Βάδην με φορτίο (3-10 κιλών)	6	-7% σε όλες τις δεξιότητες για κάθε ώρα πορείας μετά την πρώτη χωρίς ανάπαυση.
Τροχάδην	12	-1% σε όλες τις δεξιότητες για το κάθε λεπτό τρεξίματος. (+1% ανάκτηση για κάθε 2 λεπτά ανάπαυσης)
Άρμα (δύο επιβατών) με ελαφρύ τροχασμό	10	Καμία για τους ήρωες, -5% σε όλες τις δεξιότητες των αλόγων για κάθε ώρα μετά την πρώτη χωρίς ανάπαυση
Άρμα (δυο επιβατών) με καλπασμό	25	-2% σε όλες τις δεξιότητες για τους ήρωες, -10% για τα άλογα για κάθε εικοσάλεπτο καλπασμού χωρίς ανάπαυση
Κάρο (δύο βοδιών)	4	Καμία

Οι παραπάνω ρυθμοί αφορούν τους κανονικούς «δημόσιους» δρόμους της ομηρικής εποχής (δείτε χάρτη της Ελλάδος στο Βιβλίο των Παικτών) ή, στην περίπτωση των πεζών, ένα ικανοποιητικά φαρδύ και ανοιχτό μονοπάτι, καθώς και ομαλές καιρικές συνθήκες. Ωστόσο, ο ρυθμός αυτός μπορεί να μειωθεί κατά πολύ από φυσικά και καιρικά εμπόδια:

Εδαφικές συνθήκες	Μείωση του ρυθμού (επί τοις εκατό του κανονικού ρυθμού)
Δάσος, και γενικά πυκνή βλάστηση	-30% έως -70% στο ρυθμό, ανάλογα με την πυκνότητα της βλάστησης
Λόφοι	-40% στο ρυθμό
Βουνά	-50% έως -80%, ανάλογα με την τραχύτητά τους, με πιθανές ζαριές αναρρίχησης στα πιο δύσκολα σημεία
Ποτάμι χωρίς γέφυρα ή πέρασμα	Ζ6 ώρες+1 ώρα για κάθε προηγούμενη ημέρα βροχής με ανάλογες ριξιές κολύμβησης, αν χρειαστεί
Καιρικές συνθήκες	**Μείωση ρυθμού (επί τοις εκατό του κανονικού ρυθμού)**
Δυνατή βροχή	-20% στο ρυθμό, συσσωρευμένο για κάθε μέρα που συνεχίζεται ο βροχερός καιρός, μέχρι ένα μέγιστο 60%, και από κει με αντίστοιχη ελάττωση της μείωσης ανά 20% και πάλι για τρεις ημέρες
Πυκνό χιόνι	-10% στο ρυθμό την πρώτη μέρα, -30% τη δεύτερη, -50% την τρίτη ημέρα συνεχιζόμενου χιονιού
Καύσωνας	-50% στο ρυθμό

Οι καιρικές και εδαφικές συνθήκες συσσωρεύονται στη μείωση του ρυθμού. Πρώτα υπολογίζεται η μείωση από τις εδαφικές συνθήκες, και στη συνέχεια η μείωση από τις καιρικές. Για παράδειγμα, η παρουσία λόφων μειώνει την ταχύτητα ενός ήρωα στο βάδην από τα 6 στα 4 χιλιόμετρα την ώρα (μείωση 40%), αλλά αν ταυτόχρονα επικρατεί και καύσωνας, αυτός ο ρυθμός των 4 χιλιομέτρων μειώνεται και πάλι κατά 50%, έτσι ώστε ο ήρωας καλύπτει μόνο 2 χιλιόμετρα την ώρα, με τους ίδιους όμως κινδύνους εξάντλησης όπως κι αν κάλυπτε 6.

Οι μετακινήσεις μέσω θαλάσσης θα παρουσιαστούν αναλυτικά στο πρώτο βιβλίο επέκτασης των ΖΩΝΤΑΝΩΝ ΕΠΩΝ που θα έχει τον τίτλο «Στη Χώρα του Μίνωα».

Η ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΗ ΤΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ

Πολλές φορές, ένας ήρωας θα επιχειρήσει μια ενέργεια για την οποία θα συναντήσει αντίσταση. Στις περιπτώσεις αυτές το αποτέλεσμα εξαρτάται όχι μόνον από τις δικές του ικανότητες και την τύχη, αλλά και το πόσο ισχυρή είναι η αντίσταση που συναντά. Για παράδειγμα, πώς αποφασίζεται αν κάποιος παλαιστής θα μπορέσει να σηκώσει στον αέρα τον αντίπαλό του που αντιστέκεται; Πώς αποφασίζεται αν ο οργανισμός του ήρωα θα αντισταθεί στην ισχύ του δηλητηρίου του φιδιού που μόλις τον δάγκωσε; Στις περιπτώσεις αυτές ένα χαρακτηριστικό κάποιου ήρωα (συνήθως η ΔΥΝ ή η ΑΝΤ) προσπαθεί να υπερνικήσει το χαρακτηριστικό κάποιου άλλου έμψυχου ή άψυχου αντιπάλου (συνήθως ΔΥΝ, ΜΕΓ ή Ισχύ δηλητηρίου). Κάθε φορά που παρουσιάζεται αυτό το πρόβλημα, το παιχνίδι εφαρμόζει έναν κανόνα που ονομάζεται αναμέτρηση χαρακτηριστικών:

Αν δυο αντίπαλοι προσπαθούν να πετύχουν αντίθετα αποτελέσματα με τη βοήθεια ενός συγκεκριμένου χαρακτηριστικού, ο παίκτης που ελέγχει τον ήρωα και ο Ραψωδός ρίχνουν από 1Ζ10 κι ο καθένας προσθέτει στον αριθμό της ζαριάς του τον αριθμό του χαρακτηριστικού που χρησιμοποιεί. Όποιος φέρει το μεγαλύτερο άθροισμα πετυχαίνει αυτό που προσπαθεί.

Σε περίπτωση ισοπαλίας, η κατάσταση θεωρείται στάσιμη, κανείς δεν καταφέρνει αυτό που προσπαθεί, και ο παίκτης με τον Ραψωδό ξαναρίχνουν τα ζάρια.

Μην ξεχνάτε πως ο ήρωας μπορεί να αντικαταστήσει 3 φορές την ημέρα τη ΔΥΝ ή την ΑΝΤ ή την ΕΠΙ ή την ΕΜΦ με τη ΘΕΛ του σε ζαριές που να απαιτούν τη χρήση αυτών των χαρακτηριστικών, αρκεί το χαρακτηριστικό που υποκαθίσταται να μην είναι περισσότερο από 5 πόντους μικρότερο από τη ΘΕΛ του.

Παραδείγματα:

α) *Ο Αριστόβουλος προσπαθεί να σηκώσει έναν κορμό που έχει πλακώσει το φίλο του τον Θρασύβουλο. Ο Ραψωδός κρίνει πως, για να το πετύχει, η ΔΥΝ του πρέπει να αναμετρηθεί επιτυχημένα με το ΜΕΓ του κορμού. Ο Αριστόβουλος έχει ΔΥΝ 11 και ο κορμός ΜΕΓ 15. Τόσο ο παίκτης όσο κι ο Ραψωδός ρίχνουν από 1Ζ10 και προσθέτουν στον αριθμό της ζαριάς τον αριθμό του χαρακτηριστικού που χρησιμοποιούν. Ο Αριστόβουλος φέρνει 8 και ο Ραψωδός 3. Έτσι ο Αριστόβουλος φέρνει για τη ΔΥΝ του συνολικό άθροισμα 11+8=19, ενώ ο Ραψωδός φέρνει για λογαριασμό του ΜΕΓ (δηλαδή του βάρους) του κορμού 15+3=18. Ο Αριστόβουλος κερδίζει και καταφέρνει να σηκώσει τον κορμό. Σημειώστε πως η διαφορά της ΔΥΝ του Αριστόβουλου από το ΜΕΓ του κορμού ήταν 4, δηλαδή ο Ραψωδός είχε ένα πλεονέκτημα στη ζαριά του. Αν το πλεονέκτημα ήταν 10 ή μεγαλύτερο, δηλαδή αν ο κορμός είχε ΜΕΓ 21 και πάνω, ο Αριστόβουλος θα αδυνατούσε φυσιολογικά να τον σηκώσει, αφού η μεγαλύτερη δυνατή ζαριά του, δηλαδή το 10, προστιθέμενη στη ΔΥΝ του, δηλαδή το 11, δε θα μπορούσε να ξεπεράσει τη μικρότερη δυνατή ζαριά του Ραψωδού , δηλαδή το 1, προστιθέμενη στο ΜΕΓ του κορμού, δηλαδή το 21. Θα μπορούσε, όμως, να κάνει την προσπάθεια αντικαθιστώντας τη ΔΥΝ του (11) με τη μεγάλη του ΘΕΛ (15).*

β) *Ο Αριστόβουλος δαγκώθηκε από μια φαρμακερή οχιά. Ο Ραψωδός κρίνει πως, για να αποφύγει το χειρότερα αποτελέσματα του δηλητηρίου, πρέπει να αντιμετωπίσει την Ισχύ του δηλητηρίου (Δείτε Δηλητήρια) με την ΑΝΤ του. Το δηλητήριο έχει ΙΣΧ 8 και ο Αριστόβουλος ΑΝΤ 12. Ο Ραψωδός φέρνει στο Ζ10 9 και ο Αριστόβουλος 2! Παρά το πλεονέκτημα που έδινε στον Αριστόβουλο η μεγαλύτερη ΑΝΤ του, στο ζάρι στάθηκε άτυχος. Το δηλητήριο επενεργεί με όλη την ΙΣΧτου, προκαλώντας του 8 πόντους ζημιάς. Ο Αριστόβουλος δεν πεθαίνει, αλλά δέχεται το ισοδύναμο ενός βαρέος τραύματος. Πρέπει να δεχθεί σύντομα τις Πρώτες βοήθειες ή να φέρει στο Ζ100 ζαριά μικρότερη από την ΑΝΤ x5, διαφορετικά κινδυνεύει να πεθάνει!*

Η ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ ΣΕ ΖΑΡΙΕΣ Ζ100

Κάποιες φορές, ο Ραψωδός μπορεί να απαιτήσει από έναν παίκτη να ρίξει 1Ζ100 προσπαθώντας να φέρει αριθμό μικρότερο από κάποιο χαρακτηριστικό του, πολλαπλασιασμένο επί έναν συντελεστή. Αυτό γίνεται σε περιπτώσεις που δοκιμάζεται αόριστα κάποια πλευρά της προσωπικότητας ή του οργανισμού του ήρωα. Όσο πιο δύσκολη η δοκιμασία, τόσο πιο μικρός ο συντελεστής. Τα αποτελέσματα της επιτυχίας ή της αποτυχίας ορίζονται κάθε φορά από το Ραψωδό. Σε γενικές γραμμές το κάθε χαρακτηριστικό, πολλαπλασιασμένο με έναν συντελεστή από 1 έως 5 (ίσως και Χ6 έως x10 για πολύ εύκολες δοκιμασίες), χρησιμεύει σαν ζαριά δοκιμασίας στο Ζ100 για τους εξής λόγους: (ενδεικτικά)

ΔΥΝ: άρση βαρών, λύγισμα κάγγελων, σπάσιμο δεσμών, συγκράτηση αντικειμένου

ΑΝΤ: ξεπέρασμα ασθένειας, κόπωσης, σωματικής δοκιμασίας
ΕΠΙ: Ισορροπία, χρήση κάποιας συσκευής, χειρισμός λεπτεπίλεπτων πραγμάτων
ΜΕΓ: Αντίσταση σε απόπειρα ανατροπής
ΕΞΥ: Αντίληψη κάποιας κατάστασης, επαναφορά στη μνήμη κάποιου γεγονότος, φαεινή ιδέα
ΕΜΦ: Εντυπωσιασμός, πρόκληση δέους, θαυμασμού, έρωτα
ΘΕΛ: Ξεπέρασμα πειρασμών και ηθικών δοκιμασιών

Π.χ. Ο Λύκος προσπαθεί να λυγίσει τα κάγγελα του κελιού του για να δραπετεύσει. Ο Ραψωδός κρίνει πως θα το πετύχει αν φέρει σε Ζ100 αριθμό μικρότερο από τη ΔΥΝ του Χ2. Ο Λύκος έχει ΔΥΝ 16, άρα 32% πιθανότητες (01 - 32 στο Ζ100) να τα καταφέρει. Ο αδύναμος Αρχέλαος, με ΔΥΝ μόλις 8, θα είχε μόλις τις μισές πιθανότητες (16%) για κάτι τέτοιο. Αν επρόκειτο για ένα απλό ξύλινο πλέγμα, ο Ραψωδός μπορεί να όριζε τον συντελεστή στο Χ4 ή Χ5, οπότε ο Λύκος θα είχε 64% ή 80% πιθανότητες αντίστοιχα να το σπάσει.

Η ΒΕΛΤΙΩΣΗ ΤΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΥΙΚΩΝ

Σκοπός των ηρώων δεν είναι ασφαλώς να μείνουν για πάντα οι ίδιες χρυσές μετριότητες που άρχισαν το παιχνίδι. Όπως είπαμε και στην εισαγωγή, κάθε τους ενέργεια πρέπει να είναι στραμμένη στην προσπάθεια να αριστεύσουν σε όσο το δυνατόν περισσότερους τομείς της ζωής τους, να αποπειραθούν να περάσουν στις τάξεις των πραγματικών ηρώων και να γίνουν αθάνατοι, έστω κι αν οι περισσότεροι είναι καταδικασμένοι να αποτύχουν. Οι περιπέτειες, λοιπόν, των ηρώων έχουν σκοπό να τους σφυρηλατήσουν, όπως η φωτιά του σιδηρουργού το σίδερο, και να κάνει όσους το αξίζουν τέλειους. Αυτό καθρεφτίζεται στη βελτίωση των δεξιοτήτων τους και στην αύξηση των χαρακτηριστικών τους, οι οποίες επιτυγχάνονται με τους τρόπους που αναφέρονται παρακάτω:

Η ΒΕΛΤΙΩΣΗ ΤΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

Κάποιες δεξιότητες μπορούν να βελτιωθούν με την άσκηση και την εμπειρία, κάποιες άλλες με τη μαθητεία κοντά σ' ένα δάσκαλο, και, τέλος, κάποιες άλλες με την προσωπική έρευνα ή ένα συνδυασμό όλων των παραπάνω.
Σε γενικές γραμμές, κανένας κοινός άνθρωπος, ακόμα και ήρωας, δεν μπορεί να έχει σε μια δεξιότητα ικανότητα μεγαλύτερη από 100%, αν και το 00 σε κάθε ζαριά παραμένει πάντα αριθμός αποτυχίας, και μάλιστα απόλυτης.

ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΞΑΣΚΗΣΗ ΚΑΙ ΕΜΠΕΙΡΙΑ

Κάθε φορά που ένας ήρωας χρησιμοποιεί με επιτυχία κάποια δεξιότητα σε μια δύσκολη στιγμή, μπορεί να ζητήσει από τον Ραψωδό, στο τέλος εκείνης της ημέρας του παιχνιδιού, να ρίξει μια ζαριά εμπειρίας και να προσπαθήσει να βελτιώσει την ικανότητά του αυτή. Η ζαριά καθρεφτίζει την εμπειρία που μπορεί να αποκόμισε ο παίκτης από κείνη τη δύσκολη στιγμή, εμπειρία η οποία είναι συχνά αναντικατάστατη για κάποιες πρακτικές δεξιότητες. Οι δεξιότητες οι οποίες μπορούν να αυξηθούν με την εμπειρία έχουν δίπλα τους ένα κενό κουτάκι πάνω στο Φύλλο Ήρωα. Ουσιαστικά, πρόκειται για όλες τις δεξιότητες εκτός από κείνες που απαιτούν «ακαδημαϊκές γνώσεις», όπως οι Γνώσεις ανθρώπων, Ζώων, Φυτών, Ορυκτών και Φαινομένων, στις οποίες κανείς δεν μπορεί να μεταπηδήσει στην επόμενη «βαθμίδα» γνώσεων χωρίς μαθητεία ή προσωπική έρευνα (δες παρακάτω).
Η ζαριά είναι απλή. Ο παίκτης ρίχνει το Ζ100 και βλέπει αν έφερε αριθμό **μεγαλύτερο** από το ποσοστό της τρέχουσας ικανότητας του ήρωά του. Για παράδειγμα, αν ο ήρωας έχει ικανότητα 63% στη συγκεκριμένη δεξιότητα, προσπαθεί να φέρει αριθμό 64 και πάνω. Αυτό ασφαλώς καθρεφτίζει την πραγματικότητα. Όσο πιο ικανός είναι κάποιος σε μια δεξιότητα τόσο πιο δύσκολο είναι να διδαχθεί κάτι καινούριο από την εμπειρία του.
Ο Ραψωδός θα πρέπει να φροντίζει ώστε να μην είναι πολύ φειδωλός με τις ζαριές εμπειρίες, αλλά ούτε και να τις παραχωρεί με το παραμικρό. Ο ήρωας θα πρέπει να έχει χρησιμοποιήσει με επιτυχία τη δεξιότητά του σε μια πραγματικά δύσκολη στιγμή για να έχει δικαίωμα ζαριάς εμπειρίας. Το να τσαλαβουτάει κάθε τόσο στα ρηχά νερά, για παράδειγμα, ρίχνοντας πετυχημένες ζαριές Κολύμβησης, δεν του δίνει δικαίωμα ζαριάς εμπειρίας. Το να κολυμπήσει, όμως, μέχρι την ακτή από ένα ναυάγιο, μέσα σε φουρτουνιασμένη θάλασσα, σίγουρα του το δίνει.

Μια πετυχημένη ζαριά εμπειρίας επιτρέπει στον ήρωα να αυξήσει τη συγκεκριμένη του δεξιότητα κατά 1Ζ6 εκατοστιαίες μονάδες, Ζ3-1 ημέρες παιχνιδιού μετά την αρχική πετυχημένη χρήση της δεξιότητας που επέτρεψε τη ζαριά εμπειρίας. Ο χρόνος αυτός καθρεφτίζει την περίοδο που απαιτείται για να περάσει στο υποσυνείδητο του ήρωα η γνώση της εμπειρίας. Αν ο παίκτης δεν αισθάνεται ιδιαίτερα τυχερός, μπορεί να αυξήσει τη δεξιότητά του κατά 3 εκατοστιαίες μονάδες και να μη ρίξει καθόλου το Ζ6.
Πολλαπλές επιτυχίες στη χρήση της ίδιας δεξιότητας μέσα στην ίδια ημέρα παιχνιδιού δεν επιτρέπουν πολλαπλές ζαριές εμπειρίας, όσο δύσκολες κι αν ήταν οι περιστάσεις κάτω από τις οποίες έγιναν.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ -ΜΑΘΗΤΕΙΑ

Πέρα από την εμπειρία, ένας υποψήφιος ήρωας μπορεί να διδαχθεί πολλά κοντά σ' ένα δάσκαλο. Δάσκαλος θεωρείται όποιος κατέχει τη συγκεκριμένη δεξιότητα την οποία επιθυμεί να αυξήσει ο ήρωας σε ποσοστό τουλάχιστον 90%. Αν ο δάσκαλος δεχθεί το μαθητή, τότε κι οι δυο θα πρέπει να αφιερώσουν κάποιο χρόνο στην εκπαίδευση. Συνήθως, μια εβδομάδα αποκλειστικής απασχόλησης μαθητή και δασκάλου με την εκπαίδευση προσφέρουν στο μαθητή αύξηση της συγκεκριμένης δεξιότητας κατά 1Ζ10-3 εκατοστιαίες μονάδες. Αυτό σημαίνει πως υπάρχει κίνδυνος ο μαθητής να μη διδαχθεί τίποτε, αν το αποτέλεσμα της ζαριάς στο Ζ10 είναι 3, ή ακόμα και να χάσει κάποιες εκατοστιαίες μονάδες από τη δεξιότητά του, αν το αποτέλεσμα είναι 1 ή 2. Αυτό καθρεφτίζει το γεγονός πως υπάρχει περίπτωση «να μην ταιριάζουν τα χνότα» δασκάλου και μαθητή, και η εκπαίδευση να οδηγήσει το μαθητή σε λανθασμένα μονοπάτια, κάνοντάς τον να ξεχάσει ακόμα και κάποια απ' αυτά που ξέρει. Ο παίκτης που φοβάται κάτι τέτοιο μπορεί να αποφύγει να ρισκάρει τη ζαριά, και να προσθέσει απλώς 3 εκατοστιαίες μονάδες στη συγκεκριμένη δεξιότητα του ήρωά του.

Ο Ραψωδός αλλά και οι παίκτες θα πρέπει να γνωρίζουν πως κανείς δάσκαλος δεν προσφέρει τις υπηρεσίες του δωρεάν. Οι περισσότεροι, ανάλογα με τη φήμη τους και την ιδιοσυγκρασία τους, θα ζητήσουν από τον υποψήφιο μαθητή τους κάποιο αντάλλαγμα, με τη μορφή υπηρεσιών ή αγαθών. Συνήθως, μετά από μια εβδομάδα εκπαίδευσης, θα πρέπει να ακολουθήσει κάποια μικρή περιπέτεια που ο ήρωας θα αναλάβει για λογαριασμό του δασκάλου. Μην ξεχνάτε, πάντως, πως τίποτα δεν εμποδίζει έναν ήρωα ο οποίος έχει ήδη φτάσει στο επίπεδο του Δασκάλου ως προς τη συγκεκριμένη δεξιότητα να αφιερώσει το χρόνο του για να τη διδάξει χωρίς αντάλλαγμα στους συντρόφους του.

Ένας δάσκαλος μπορεί να διδάξει μια δεξιότητα σε 20 μαθητές ταυτόχρονα στο επίπεδο 01%-30%, 10 μαθητές ταυτόχρονα στο επίπεδο 31%-50%, 4 μαθητές ταυτόχρονα στο επίπεδο 51%-70% και 2 μαθητές ταυτόχρονα στο επίπεδο 71%-90%.

Αν μια δεξιότητα βελτιώνεται με την εμπειρία, ο δάσκαλος δεν μπορεί να βοηθήσει ένα μαθητή να την αυξήσει σε επίπεδο μεγαλύτερο από 70%. Από κεί και πάνω, η αύξηση του ποσοστού επιτυχίας μπορεί να έρθει μόνο με ζαριές εμπειρίας. Οποιαδήποτε άλλη δεξιότητα μπορεί να αυξηθεί με τη μαθητεία μέχρι το 90% (εκτός κι αν οι κανόνες της ορίζουν κάτι διαφορετικό). Από κεί και πάνω, η δεξιότητα μπορεί να αυξηθεί μόνο με την προσωπική έρευνα (δες πιο κάτω).

Οι δεξιότητες αισθήσεων **δέ** διδάσκονται.

Παράδειγμα: *Ο Αριστόβουλος και ο Θρασύβουλος πηγαίνουν σ' ένα δάσκαλο για να βελτιωθούν στην τοξοβολία. Ο Αριστόβουλος έχει ήδη ικανότητα 30% και ο Θρασύβουλος 45%. Ο δάσκαλος τους βάζει σε μια ομάδα μαζί με άλλους επτά μαθητές, και ακολουθεί μια εβδομάδα σκληρής εξάσκησης. Στο τέλος της εβδομάδας είναι και οι δύο έτοιμοι να αυξήσουν τα ποσοστά τους στην τοξοβολία. Ο παίκτης που έχει τον Αριστόβουλο φοβάται την ατυχία του, κι έτσι αποφασίζει να αυξήσει τη δεξιότητα του ήρωά του κατά 3, χωρίς να ρίξει το ζάρι. Η δεξιότητά του στην τοξοβολία αυξάνει στο 33%. Ο παίκτης με τον Θρασύβουλο αποφασίζει να ρισκάρει τη ζαριά. Είναι τυχερός και φέρνει 9, αυξάνοντας τη δεξιότητά του στην τοξοβολία κατά 6% (9 μείον 3). Αν είχε την ατυχία να φέρει 1, όχι μόνο δε θα μάθαινε τίποτε, αλλά η μαθητεία του κοντά στο δάσκαλο θα του μείωνε τη δεξιότητά του κατά 2%! (1 μείον 3).*

ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ

Η αύξηση στις δεξιότητες Γνώσης και Επικοινωνίας μπορεί να έρθει και μέσα από την προσωπική έρευνα. Η προσωπική έρευνα είναι ένας ευρύς όρος που μπορεί να συμπεριλαμβάνει επισκέψεις σε ξένες χώρες (για εκμάθηση ξένης γλώσσας), περιπλάνηση και πειράματα στην ύπαιθρο (για βελτίωση της Γνώσης ζώων ή φυτών), ανατομία πτωμάτων (για τη βελτίωση στις Πρώτες βοήθειες) κ.λπ.

Ο Ραψωδός κρίνει αν ο ήρωας έχει αναλώσει τον απαραίτητο χρόνο στην έρευνα της συγκεκριμένης δεξιότητας (δες στον παρακάτω πίνακα) και στη συνέχεια του επιτρέπει να ρίξει μια ζαριά εμπειρίας, όπως ακριβώς περιγράφεται στους κανόνες για την πρακτική εξάσκηση-εμπειρία. Στην προσπάθειά του να φέρει στο Ζ100 αριθμό μεγαλύτερο από την τρέχουσα ικανότητά του στη συγκεκριμένη δεξιότητα, μπορεί στον αριθμό της ζαριάς να προσθέσει την ΕΞΥ του. Αν πετύχει στη ζαριά, μπορεί να αυξήσει τη συγκεκριμένη δεξιότητα κατά 1Ζ10-3 εκατοστιαίες μονάδες. Το τελικό αποτέλεσμα μπορεί ασφαλώς να είναι 0 ή και -1 ή -2, δηλαδή ο ήρωας να μη διδάχτηκε τίποτα ή ακόμα και να έχασε μια ή δυο εκατοστιαίες μονάδες ικανότητας κατά τη διάρκεια της έρευνάς του. Αυτό καθρεφτίζει το γεγονός πως ο ήρωας μπορεί να παρασύρθηκε από λανθασμένες υποθέσεις, αλλά θα αντιληφθεί το λάθος του πολύ αργότερα, όταν θα θέσει στην πράξη τις γνώσεις που υποτίθεται πως κέρδισε. Η ζαριά ρίχνεται πάντα στο τέλος της ορισμένης χρονικής περιόδου της έρευνας. Ο παίκτης μπορεί να αποφύγει να ρισκάρει τη ζαριά και απλώς να αυξήσει τη δεξιότητα του ήρωά του κατά 3 εκατοστιαίες μονάδες.

Η αύξηση μιας δεξιότητας με τη βοήθεια αποκλειστικά και μόνο της έρευνας προϋποθέτει ο ήρωας να διαθέτει αυτή τη δεξιότητα σε βαθμό τουλάχιστον 30%, και απαιτεί τα ακόλουθα χρονικά διαστήματα:

Από 30%-40%	Τουλάχιστον 1 μήνα για κάθε ζαριά αύξησης
Από 41%-60%	Τουλάχιστον 2 μήνες για κάθε ζαριά αύξησης
Από 61%-80%	Τουλάχιστον Ζ4+1 μήνες για κάθε ζαριά αύξησης
Από 80%-90%	Τουλάχιστον Ζ6+2 μήνες για κάθε ζαριά αύξησης
Από 91%-100%	Τουλάχιστον Ζ10+2 μήνες για κάθε ζαριά αύξησης

Στα παραπάνω χρονικά διαστήματα ένας ήρωας θα πρέπει να ασχολείται με το αντικείμενο της έρευνάς του τουλάχιστον 6-8 ώρες καθημερινά. Ο Ραψωδός είναι αυτός που θα κρίνει αν οι συνθήκες τού επιτρέπουν να ασχολείται ταυτόχρονα με τη συγκεκριμένη δεξιότητα και με άλλα πράγματα, όπως είναι οι περιπέτειες ή η έρευνα και εκμάθηση άλλων δεξιοτήτων. Π.χ. ένας χρόνος περιπετειών στην Αίγυπτο μπορεί να επιτρέψει σε όλους τους ήρωες της ομάδας μία ή περισσότερες ζαριές στη Γνώση αιγυπτιακών, ανάλογα με την ικανότητά τους στη γλώσσα αυτή.

ΘΕΪΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

Όπως αναφέρεται και στο κεφάλαιο για τους θεούς, ένας ήρωας μπορεί να αυξήσει τις δεξιότητες που εμπεριέχονται στη σφαίρα επιρροής ενός συγκεκριμένου θεού, ξοδεύοντας πόντους θεϊκής εύνοιας αυτού του θεού. Η αύξηση αυτή είναι 1% για κάθε 10 πόντους θεϊκής εύνοιας που ξοδεύει ο ήρωας (2% αν η δεξιότητα αφορά το θεό-προστάτη του). Το κόστος για αύξηση πάνω από το 70% σε μια δεξιότητα έχει τίμημα 20 πόντους θεϊκής εύνοιας για κάθε εκατοστιαία μονάδα (για κάθε 2 εκατοστιαίες μονάδες σε περίπτωση δεξιότητας που αφορά το θεό-προστάτη). Δείτε κεφάλαιο «Οι Θεοί».

Η ΒΕΛΤΙΩΣΗ ΤΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ

Η βελτίωση των χαρακτηριστικών είναι πολύ πιο δύσκολη από τη βελτίωση των δεξιοτήτων και απαιτεί περισσότερο χρόνο. Σ' αυτή την περίπτωση, το κάθε χαρακτηριστικό εξετάζεται ξεχωριστά.

ΔΥΝΑΜΗ ΚΑΙ ΑΝΤΟΧΗ

Τα δύο αυτά χαρακτηριστικά μπορούν να αυξηθούν με την άσκηση, η οποία θα βασίζεται είτε σε υποδείξεις κάποιου δασκάλου είτε σε προσπάθειες του ίδιου του ήρωα. Για το κόστος του δασκάλου, δείτε πιο πάνω σχετικά με τη βελτίωση των δεξιοτήτων. Ο χρόνος που απαιτείται για την αύξηση της ΔΥΝ ή της ΑΝΤ κατά 1 βρίσκεται αν ο ήρωας πολλαπλασιάσει το υπάρχον Χαρακτηριστικό που θέλει να αυξήσει x3 ημέρες (αν ο ήρωας αφιερώνει σχεδόν όλον το χρόνο στην άσκηση) ή επί μία εβδομάδα (αν ταυτόχρονα κάνει και κάποια άλλα πράγματα, αλλά αφιερώνει τουλάχιστον 4 ώρες την ημέρα σε ασκήσεις).

Παράδειγμα: *Αν κάποιος ήρωας με ΔΥΝ 9 θέλει να αυξήσει τη ΔΥΝ στο 10, χρειάζεται 27 ημέρες (9x3) συνεχούς άσκησης, ή 9 εβδομάδες (9x7 ημέρες) στις οποίες να αφιερώνει τουλάχιστον 4 ώρες την ημέρα στην άσκηση. Ο ίδιος ήρωας, αν είχε ΔΥΝ 15 και ήθελε να φτάσει σε ΔΥΝ 16 θα χρειαζόταν 45 ημέρες συνεχούς άσκησης ή 15 εβδομάδες κανονικής άσκησης.*
Η καθοδήγηση ενός δασκάλου μπορεί να αυξήσει τη ΔΥΝ ή την ΑΝΤ κατά Ζ2 πόντους στο ίδιο χρονικό διάστημα.

Προσοχή: Με την άσκηση, η ΔΥΝ ή η ΑΝΤ ενός ήρωα μπορούν να αυξηθούν μόνο μέχρι ένα όριο, και το όριο αυτό είναι το μεγαλύτερο από τα τρία χαρακτηριστικά της ΔΥΝ, της ΑΝΤ και του ΜΕΓ. Ο ήρωας, δηλαδή, μπορεί να φτάσει με την άσκηση τη ΔΥΝ ή/και την ΑΝΤ στο όριο του μεγαλύτερου από τα τρία αυτά χαρακτηριστικά. Αν, για παράδειγμα, ένας ήρωας έχει ΔΥΝ 14, ΑΝΤ 11 και ΜΕΓ 15, μπορεί να φτάσει τόσο τη ΔΥΝ όσο και την ΑΝΤ στο 15, αλλά όχι περισσότερο. Από κεί και πάνω, τα χαρακτηριστικά αυτά βελτιώνονται μόνο με μαγικό τρόπο ή θεϊκή παρέμβαση.

ΜΕΓΕΘΟΣ ΚΑΙ ΕΞΥΠΝΑΔΑ

Αν και ουσιαστικά το βάρος ενός ήρωα μπορεί να αυξομειώνεται, το ύψος του παραμένει από την ενηλικίωση και μετά το ίδιο. Το ίδιο αμετάβλητη παραμένει και η βασική του ικανότητα αφομοίωσης γνώσεων και επίλυσης προβλημάτων (δηλαδή η Εξυπνάδα του). Έτσι, στο παιχνίδι το ΜΕΓ και η ΕΞΥ ενός ήρωα δεν μπορούν να αλλάξουν κατά τη ζωή του ως ενηλίκου παρά μόνο προς τα κάτω (λόγω αρρώστιας ή γηρατειών) ή με μαγικό τρόπο ή θεϊκή παρέμβαση.

ΕΠΙΔΕΞΙΟΤΗΤΑ

Η άσκηση μπορεί να αυξήσει μόνιμα την ΕΠΙ ενός ήρωα μέχρι και κατά 50% της αρχικής της αξίας, με τις ίδιες προϋποθέσεις που αυξάνονται η ΔΥΝ και η ΑΝΤ (δες πιο πάνω). Παράδειγμα: Ένας ήρωας με ΕΠΙ 13 μπορεί να την αυξήσει μέχρι και το 20 (13:2=6,5=7).
Το 20 είναι και η μέγιστη δυνατή ΕΠΙ που μπορεί να πετύχει ένας κοινός θνητός, ακόμη και ήρωας, έστω και με μαγική ή θεϊκή παρέμβαση.

ΕΜΦΑΝΙΣΗ

Η ΕΜΦ ενός ήρωα μπορεί να αυξηθεί με τρεις τρόπους:

α) *Περιστασιακά* και μέχρι κατά 50% της αρχικής της αξίας, με τη βοήθεια καλλυντικών, όμορφων ρούχων, επιδέξιας κόμμωσης κ.λπ. (πάντα κατά την κρίση του Ραψωδού). Ωστόσο, η αύξηση αυτή κρατάει μόνον όσο κρατούν και οι «κοσμητικές επεμβάσεις». Αν τις στερηθεί, η ΕΜΦ επιστρέφει στο αρχικό της όριο.

β) *Μόνιμα*, κατά Ζ3 πόντους, την πρώτη φορά που ο ήρωας με τη βοήθεια της άσκησης θα καταφέρει να μειώσει τη διαφορά ανάμεσα στη ΔΥΝ, στην ΑΝΤ και στο ΜΕΓ στον 1 πόντο (πράγμα που καθρεφτίζει τη γενική καλή εμφάνιση του σώματος, το σωστό βάρος, κ.λπ.).

γ) *Με μαγική ή θεϊκή παρέμβαση.*

Η ΕΜΦ ενός θνητού δεν μπορεί να ξεπεράσει το 20.

ΘΕΛΗΣΗ

Το χαρακτηριστικό της ΘΕΛ μπορεί να αυξηθεί μόνο μέσα από την εμπειρία και τις δύσκολες περιστάσεις. Κάθε φορά που, χρησιμοποιώντας το χαρακτηριστικό της ΘΕΛ του σε κάποια ζαριά, ο ήρωας φέρει **Απόλυτη επιτυχία**, ο ήρωας μπορεί να αυξήσει τη ΘΕΛ κατά 1 (κι αυτό καθρεφτίζει την αυτοπεποίθηση που αποκτά). Ωστόσο, αν στις παραπάνω ζαριές ο παίκτης φέρει κάποια **Απόλυτη αποτυχία**, η ΘΕΛ του μειώνεται κατά 1 (καθρεφτίζοντας το χάσιμο της εμπιστοσύνης προς τον εαυτό του).
Η ΘΕΛ ενός ήρωα δεν μπορεί μ' αυτόν τον τρόπο να ξεπεράσει το 20 ή να πέσει κάτω από το 0.

ΘΕΪΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

Τα χαρακτηριστικά των ηρώων μπορούν να βελτιωθούν και με θεϊκή παρέμβαση, αλλά το κόστος σε θεϊκή εύνοια είναι μεγάλο. Ξοδεύοντας συγκεκριμένους πόντους θεϊκής εύνοιας και επικαλούμενος το θεό του, ο ήρωας μπορεί να βελτιώσει κατά 1 μονάδα ένα συγκεκριμένο χαρακτηριστικό που αφορά τη σφαίρα επιρροής του θεού ή της θεάς. Δείτε το κεφάλαιο των θεών για το κόστος αλλά και τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά που μπορεί να βελτιώσει ο κάθε Ολύμπιος θεός στους θνητούς ευνοούμενούς του.

Πρόκληση ζημιάς από φυσικά φαινόμενα

Ασφαλώς, οι ήρωες διατρέχουν το μεγαλύτερο κίνδυνο από τα όπλα (φυσικά και τεχνητά) των αντιπάλων. Όποιοι κανόνες σχετίζονται με αυτά αναφέρονται στο κεφάλαιο της «Μάχης». Ωστόσο, μέσα στον επικίνδυνο ομηρικό κόσμο (αλλά και κάθε άλλον κόσμο, σε τελική ανάλυση) υπάρχουν κι άλλοι τρόποι για να υποστεί κανείς ζημιά ή και να πεθάνει. Οι τρόπο αυτοί χωρίζονται σε έξι βασικές κατηγορίες: Ακραίες Καιρικές Συνθήκες, Ασθένειες, Ασφυξία, Δηλητήριο, Εγκαύματα, Πείνα και Δίψα, Πτώση, και Προχωρημένη Ηλικία.

Προσοχή: Σε όλες τις παρακάτω περιπτώσεις όπου προβλέπεται παροδική ή μόνιμη μείωση της ΑΝΤ, της ΔΥΝ ή ακόμα και του ΜΕΓ, οι Πόντοι Ζωής και η Ζαριά Δύναμης μειώνονται αναλόγως. Αν ο Αριστόβουλος, ο οποίος με ΑΝΤ 12 και ΜΕΓ 14 έχει 13 πόντους ζωής, χάσει προσωρινά από μια αρρώστια 4 πόντους ΑΝΤ, οι Πόντοι Ζωής του (μέχρι να ανακτήσει την παλιά του ΑΝΤ) θα είναι 11 [=(8+14):2].

Ακραίες καιρικές συνθήκες

Ένας άνθρωπος συνηθισμένος σε εύκρατο κλίμα όπως ο ομηρικός Έλληνας δεν μπορεί να αντέξει εύκολα θερμοκρασίες μικρότερες από 5 βαθμούς Κελσίου ή μεγαλύτερες από 40 βαθμούς χωρίς κάποιο είδος προστασίας (π.χ. χοντρά ρούχα για το κρύο, σκιά ή καπέλο για τη ζέστη). Ένας ήρωας χάνει 10% από όλες τις δεξιότητές του και Ζ6-1 από όλα τα χαρακτηριστικά του (εκτός από το ΜΕΓ και τη ΘΕΛ) για κάθε ώρα που θα βρεθεί ακάλυπτος στο ύπαιθρο κάτω από τέτοιες ακραίες καιρικές συνθήκες. Αν βρει τρόπο για να προστατευτεί, τα χαρακτηριστικά αυτά συνήθως ανακτώνται με ρυθμό 1 την ώρα, ενώ οι δεξιότητες με ρυθμό 5% ανά ώρα.
Ο Ραψωδός θα κρίνει αν ο ήρωας κινδυνεύει από μόνιμες βλάβες που τυχόν θα προκαλέσουν ηλίαση, κρυοπαγήματα, κ.λπ.

Ασθένειες

Οι ασθένειες, και ειδικά οι λοιμώδεις, είναι ένα αναπόσπαστο κομμάτι μιας αρχαϊκής κοινωνίας όμως η ομηρική. Κάθε κολλητική ασθένεια έχει μια Ισχύ, όπως και τα δηλητήρια. Συνήθως, ο Ραψωδός θα πρέπει να αποφεύγει να βασανίζει τους ήρωες με ασθένειες, αλλά πιθανώς κάποιες φορές ένα σενάριο να τους φέρει σε επαφή με μια επικίνδυνη κολλητική αρρώστια. Σε μια τέτοια περίπτωση, ο κάθε ήρωας θα πρέπει να αντιπαραθέσει την ΑΝΤ του στην Ισχύ της αρρώστιας (δες Αντιπαράθεση Χαρακτηριστικών). Αν πετύχει στη ζαριά, δεν κολλάει το μεταδοτικό νόσημα. Αν αποτύχει, έχει κολλήσει. Ο Ραψωδός θα κρίνει, ανάλογα με την περίσταση, το είδος της ασθένειας και το χώρο (κλειστή πόλη, ύπαιθρος, κ.λπ.) αν η ζαριά αυτή θα πρέπει να επαναλαμβάνεται κάθε ώρα, ημέρα ή εβδομάδα που ο ήρωας παραμένει κοντά στην εστία της ασθένειας.
Οι ασθένειες διακρίνονται σε χρόνιες και οξείες. Οι χρόνιες βασανίζουν το θύμα τους επί χρόνια, ενώ οι οξείες μπορεί να το οδηγήσουν στο θάνατο μέσα σε λίγες ημέρες. Ο ήρωας έχει δικαίωμα, σε περίπτωση που η πρώτη ζαριά του απέτυχε, να ξαναδοκιμάσει μετά από Ζ4 ημέρες (για τις οξείες) ή Ζ6 εβδομάδες (για τις χρόνιες) την ίδια ζαριά, και να συνεχίσει έτσι μέχρι να καταφέρει να αναρρώσει ή που θα πεθάνει.
Η κάθε ασθένεια χτυπάει ένα ή περισσότερα βασικά χαρακτηριστικά. Έτσι, υπάρχουν ασθένειες που επηρεάζουν τη ΔΥΝ, την ΑΝΤ, την

ΕΠΙ, ακόμα και την ΕΜΦ ή την ΕΞΥ. Αν η ασθένεια μειώσει το ΜΕΓ και την ΕΞΥ κάτω από το 8 ή οποιοδήποτε άλλο χαρακτηριστικό στο 0, ο ήρωας πεθαίνει ή παραμένει φυτό. Οι οξείες ασθένειες καταστρέφουν 1Ζ4-1 του χαρακτηριστικού που χτυπούν κάθε ημέρα, ενώ οι χρόνιες Ζ4-1 πόντους αυτού του χαρακτηριστικού κάθε μήνα.

Οι ομηρικοί θεραπευτές είναι συνήθως ανήμποροι μπροστά στις περισσότερες λοιμώδεις ασθένειες, αλλά ένας Θεραπευτής μπορεί να προσπαθήσει να παρασκευάσει κάποιο φάρμακο για τη συγκεκριμένη ασθένεια. Ο Ραψωδός θα κρίνει πόσο σπάνια είναι η ασθένεια, κι αν ο Θεραπευτής χρειάζεται χρόνο και ζαριές στη Γνώση φυτών για να βρει τα κατάλληλα βότανα. Αν έχει τα βότανα στη διάθεσή του, ο Θεραπευτής προσπαθεί να φέρει στο 1Ζ100 αριθμό μικρότερο από την ικανότητά του στη Θεραπευτική. Αν ο αριθμός της ζαριάς είναι μικρότερος, η διαφορά αυτή διαιρείται διά 5 και το αποτέλεσμα προστίθεται στην επόμενη ζαριά με την οποία ο ήρωας θα έχει δικαίωμα να προσπαθήσει να αναρρώσει από την ασθένεια, καθρεφτίζοντας τη βοήθεια που του προσφέρει το βότανο. Αν, όμως, ο αριθμός ξεπερνάει το βασικό ποσοστό της τέχνης του Θεραπευτή, η επιπλέον διαφορά διαιρείται διά του 5 και το αποτέλεσμα αφαιρείται από την επόμενη προσπάθεια ανάρρωσης του ήρωα.

Απόλυτη επιτυχία σταματάει αμέσως την ασθένεια χωρίς ο ήρωας να χρειαστεί να ρίξει ζαριά, ενώ **Απόλυτη αποτυχία** διπλασιάζει την απώλεια των χαρακτηριστικών που χάνει ο ασθενής.

Αν ο ασθενής περάσει στο στάδιο της ανάρρωσης, ανακτά τα χαρακτηριστικά του με το ρυθμό μειωμένο στο μισό σε σχέση με το ρυθμό που τα έχανε (δηλαδή, Ζ4-1 πόντους ανά δύο ημέρες για τις οξείες ασθένειες, και 1 πόντο ανά δύο μήνες για τις χρόνιες). Μερικές αρρώστιες, κατά την κρίση του Ραψωδού, μπορεί να αφαιρούν μόνιμα κάποιους πόντους χαρακτηριστικών.

Οι ασθένειες που επιβάλλονται σαν τιμωρίες από τους θεούς επέρχονται πάντα αυτόματα, χωρίς ο παίκτης να έχει δικαίωμα να τους αντισταθεί, και δεν μπορούν να επηρεαστούν από οποιοδήποτε γιατροσόφι παρά μόνον αρνητικά. Ο μόνος τρόπος σωτηρίας από μια τέτοια ασθένεια είναι ο εξευμενισμός του θεού.

> Παράδειγμα: *Ο Αριστόβουλος είχε την ατυχία να βρεθεί στην Πύλο κατά την περίοδο μιας επιδημίας τύφου. Ο Ραψωδός κρίνει πως η επιδημία έχει Ισχύ 15. Ο Αριστόβουλος έχει ΑΝΤ 13. Είναι άτυχος και κολλάει την αρρώστια. Ο Ραψωδός αποφασίζει πως ο τύφος, κατά την πρώτη εβδομάδα, επηρεάζει τη ΔΥΝ, την ΑΝΤ και την ΕΠΙ, ενώ τη δεύτερη και την τρίτη χτυπάει επιπλέον την ΕΞΥ και την ΕΜΦ (λόγω εξανθημάτων και έντονου πυρετού).*
> *Έτσι, την πρώτη μέρα της αρρώστιας χάνει 2 πόντους από τη ΔΥΝ, 1 από την ΑΝΤ και 2 από την ΕΠΙ του. Μια κι η ασθένεια είναι οξείας μορφής, ο παίκτης έχει δικαίωμα να προσπαθήσει να απαλλαγεί από*



την ασθένεια μετά από Z4 ημέρες. Ο παίκτης ρίχνει και φέρνει 4! Σε 4 μέρες ο Αριστόβουλος έχει χάσει 3 πόντους ΔΥΝ, 2 πόντους ΑΝΤ και 4 πόντους ΕΠΙ. Τρέμοντας από τα ρίγη, ο παίκτης αποφασίζει να ζητήσει τη βοήθεια ενός Θεραπευτή (θα μπορούσε να επικαλεστεί τη βοήθεια του Απόλλωνα, αλλά η εύνοια αυτού του θεού για τον ήρωά μας βρίσκεται σε πολύ χαμηλά επίπεδα). Ο Θεραπευτής τού υπόσχεται σίγουρη θεραπεία, αν κι ο Αριστόβουλος δεν είναι τόσο βέβαιος. Ο Ραψωδός, ο οποίος γνωρίζει πως ο θεραπευτής έχει ικανότητα 70% στη Θεραπευτική, ρίχνει μυστικά το Z100 και φέρνει 23. Αν πάρει το καταπότι που του ετοίμασε ο θεραπευτής, ο Αριστόβουλος θα μπορεί να προσθέσει στη ζαριά ανάρρωσης (70-23=) 47:5=9. Η ΑΝΤ του βρίσκεται ήδη στο 9. Αποφασίζει να ρισκάρει το καταπότι, και ο παίκτης ρίχνει το Z10 στο οποίο προσθέτει την αντοχή του (9) και την οφέλεια των βοτάνων (9). Ο Ραψωδός ρίχνει ένα Z10 και προσθέτει την ΙΣΧ της ασθένειας (15). Ο Αριστόβουλος στέκεται τυχερός. Η ασθένεια σταματά εκεί, κι ο Αριστόβουλος παίρνει τον αργό δρόμο της ανάρρωσης. Ο παίκτης αναστενάζει με ανακούφιση. Αν, για παράδειγμα, ο Θεραπευτής είχε φέρει στη ζαριά της Θεραπευτικής 85, το καταπότι όχι μόνο δε θα προσέφερε τίποτα στον Αριστόβουλο, αλλά και θα αφαιρούσε (70-85=) 15:5=3 από τη ζαριά ανάρρωσής του.

Ασφυξία

Η ασφυξία προέρχεται ως επί το πλείστον από πνιγμό στο νερό, αλλά επίσης και από καπνό, έλλειψη οξυγόνου μέσα σε σφραγισμένο χώρο, ή και στραγγαλισμό.

Το πόσο γρήγορα θα αρχίσει ένας ήρωας να υποφέρει από τα συμπτώματα της ασφυξίας εξαρτάται από το αν έχει προλάβει να πάρει βαθιά αναπνοή όσο ακόμα είχε αποθέματα οξυγόνου, και από το πόσο θα μπορέσει να την κρατήσει. Αν του έχει δοθεί μια τέτοια ευκαιρία, τότε μπορεί να συνεχίσει να ενεργεί απρόσκοπτα για κάποιους γύρους μάχης. Τον πρώτο γύρο μάχης θα πρέπει να φέρει στο Z100 αριθμό μικρότερο από την ΑΝΤ x10 (Το 00 θεωρείται αποτυχία, ακόμα κι αν το γινόμενο ξεπερνά το 100). Στο δεύτερο γύρο μάχης πρέπει να φέρει στο Z100 αριθμό μικρότερο από την ΑΝΤ x9, στον τρίτο από την ΑΝΤ x8 κ.λπ., μέχρι να φτάσει στο δέκατο γύρο, όπου ρίχνει πια μόνο κάτω από την ΑΝΤ x1. Αν τα καταφέρει, μπορεί να συνεχίσει να κρατά την αναπνοή του, ρίχνοντας συνεχώς κάτω από την ΑΝΤ x1 μέχρι να αποτύχει.

Σε περίπτωση που ο ήρωας αιφνιδιάζεται και δεν είναι βέβαιο πως έχει προλάβει να πάρει βαθιά εισπνοή, αρχίζει να ρίχνει τις ζαριές για το κράτημα της αναπνοής του από ΑΝΤ x1Z10 %. Για παράδειγμα, αν στο Z10 ο παίκτης έφερε 6, αρχίζει τις ζαριές για το κράτημα της αναπνοής του από ΑΝΤ x6 και μειώνει κατά ένα σε κάθε επόμενο γύρο.

Οι ιδιαίτερες συνθήκες της απόπειρας στραγγαλισμού, κατά τις οποίες συνθλίβεται ο λάρυγγας, δεν επιτρέπουν στο θύμα να κρατήσει την αναπνοή του, κι έτσι πρέπει από τον πρώτο Γύρο μάχης να φέρνει συνεχώς αριθμό μικρότερο από την ΑΝΤ x1 για να μην αρχίσει να χάνει πόντους ζωής.

Σε οποιονδήποτε από τους παραπάνω γύρους ο ήρωας αποτύχει να κρατήσει την αναπνοή του, αρχίζει να ασφυκτιά. Δέχεται 1Z8 πόντους ζημιάς ανά Γύρο μάχης αν βρίσκεται κάτω από το νερό, και 1Z6 πόντους ζημιάς αν αναπνέει πυκνό καπνό ή κάποιος τον στραγγαλίζει.

Δηλητήριο

Αρκετά ζώα και πολλά τέρατα έχουν δηλητήριο στα δόντια ή στην ουρά τους. Επίσης, κάποιοι μάγοι και μάγισσες (οι λεγόμενοι «φαρμακοί») μπορούν να χρησιμοποιήσουν ειδικά φυτά και μέταλλα για να παρασκευάσουν ισχυρά δηλητήρια. Σε κάθε περίπτωση, το δηλητήριο έχει μια Ισχύ (ΙΣΧ), ένα χαρακτηριστικό, δηλαδή που μετράει πόση ζημιά μπορεί να προκαλέσει στο θύμα του, και που συνήθως κυμαίνεται από 6 έως 20. Το θύμα αντιπαραθέτει την ΑΝΤ του σ' αυτή την ισχύ (δείτε τον κανόνα Αναμέτρηση των Χαρακτηριστικών). Αν το θύμα αποτύχει στη ζαριά αναμέτρησης, το δηλητήριο του προκαλεί πόντους ζημιάς ίσους με την Ισχύ του. Αν πετύχει, η ζημιά αυτή μειώνεται στο ένα τρίτο (ΙΣΧ :3).

Μην ξεχνάτε πως, ακόμα κι αν ένα δηλητήριο δεν προκαλεί ακαριαίο θάνατο του θύματός του, μπορεί να του προκαλέσει ζημιά ίση μ' εκείνη ενός βαρέος τραύματος (δηλαδή ζημιά που να ξεπερνά το 50% των πόντων ζωής του). Σε μια τέτοια περίπτωση, αν παίζετε με τους πιο περίπλοκους κανόνες του παιχνιδιού, ο ήρωας θα πρέπει να δεχθεί τις Πρώτες βοήθειες ή να φέρει σε Z100 αριθμό μικρότερο από την ΑΝΤ x5, διαφορετικά, κινδυνεύει και πάλι να πεθάνει από τη δράση του δηλητηρίου.

ΜΕΡΙΚΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΔΗΛΗΤΗΡΙΩΝ:

Οχιά: 8
Βασιλική Κόμπρα:15
Ανάσα Ύδρας: 6 σε ακτίνα 100 μέτρων (για κάθε Γύρο μάχης)
Φαρμάκι από Χολή Ύδρας: 18
Δηλητήριο φτιαγμένο από την Κίρκη: 20

Ένας Θεραπευτής με Γνώση φυτών ή Θεραπευτικής τουλάχιστον 70% μπορεί να παρασκευάσει μέσα σε Ζ10 ώρες Ζ6 δόσεις αντιδότου για τα περισσότερα δηλητήρια. Τα βότανα που απαιτούνται είναι συνηθισμένα για τα απλά δηλητήρια και σπανιότερα για τα πιο περίπλοκα. Με την προϋπόθεση πως έχει ήδη βρει τα βότανα (κάτι το οποίο απαιτεί ψάξιμο Ζ6 ημερών και ζαριά Ζ100 στη Γνώση φυτών δυσκολίας 70%, για ένα συνηθισμένο δηλητήριο), ο Θεραπευτής ρίχνει το Ζ100 (ή ο Ραψωδός αποφασίζει να το κάνει ο ίδιος κρυφά). Για κάθε 5% λιγότερο από το βασικό ποσοστό του στη Γνώση φυτών, το αντίδοτο που παρασκευάζει μειώνει την ΙΣΧ του δηλητηρίου κατά 1. **Απόλυτη επιτυχία** μειώνει την ΙΣΧ του δηλητηρίου κατά Ζ6 επιπλέον πόντους, ενώ **Απόλυτη αποτυχία** προσθέτει Ζ6 πόντους στην ΙΣΧ του δηλητηρίου.

Αν ο ήρωας πιει το αντίδοτο μετά την είσοδο του δηλητηρίου στον οργανισμό του, αυτό απλώς μειώνει ανάλογα τους ΠΖ που θα χάσει ο ήρωας από την ΙΣΧ του δηλητηρίου. Το αντίδοτο επιδρά Ζ4-1 γύρους μετά την κατάποσή του.

Με ανάλογη διαδικασία, ένας Φαρμακός (δηλαδή μάγος) μπορεί να παρασκευάσει ένα δηλητήριο, μόνο που σ' αυτή την περίπτωση κάθε 5% λιγότερο από το βασικό ποσοστό του στη Γνώση φυτών αυξάνει κατά 1 την ΙΣΧ του δηλητηρίου που παρασκευάζει.

> Παράδειγμα: *Διασχίζοντας ένα χωράφι, ο Αριστόβουλος δέχεται το δάγκωμα μιας φαρμακερής οχιάς. Η οχιά έχει δηλητήριο με ΙΣΧ 8 και ο Αριστόβουλος ΑΝΤ 12. Ο Ραψωδός και ο παίκτης ρίχνουν ο καθένας 1Ζ10 και προσθέτουν ο μεν πρώτος την ΙΣΧ της οχιάς, ο δε δεύτερος την ΑΝΤ. Ο Ραψωδός φέρνει 8 (+8=16) και ο παίκτης 3 (+12=15). Ο Αριστόβουλος θα πρέπει κανονικά να χάσει 8 πόντους ζωής, αλλά για καλή του τύχη έχει μαζί του ένα αντίδοτο σε σκόνη που του έδωσε κάποιος ερημίτης. Το αντίδοτο μειώνει την ΙΣΧ ενός δηλητηρίου κατά 6. Έτσι, ο Αριστόβουλος γλιτώνει τελικά με απώλεια 2 πόντων ζωής κι ένα βαρύ κεφάλι μέχρι την επόμενη μέρα.*

Εγκαύματα

Κατά την ομηρική εποχή, τα εγκαύματα προκαλούνται συνήθως από φωτιά, μικρότερη ή μεγαλύτερη, φυσική ή θεϊκή. Οποιοσδήποτε βρεθεί σε άμεση επαφή με τις φλόγες χάνει πόντους ζωής για όση ώρα συνεχίζεται αυτή η επαφή. Η ζημιά αυτή είναι:

> 1Ζ6/Γύρο μάχης για τη φωτιά ενός δαυλού
> 2Ζ6/Γύρο μάχης για μια μέτρια φωτιά καταυλισμού ή την πυρκαγιά ενός σπιτιού
> 3Ζ6/Γύρο μάχης για μια μεγάλη νεκρική πυρά ή το επίκεντρο της πυρκαγιάς ενός δάσους
> 4Ζ6/Γύρο μάχης από κεραυνό ή τη φωτιά του καμινιού ενός μεταλλουργού
> 5Ζ6/Γύρο μάχης από λάβα ηφαιστείου

Τα ρούχα ενός ανθρώπου ή το μακρύ τρίχωμα ενός ζώου μπορεί να πάρουν φωτιά όταν βρεθούν κοντά σε φλόγα. Οι πιθανότητες να συμβεί κάτι τέτοιο είναι 25% για κάθε Ζ6 πόντους ζημιάς που προκαλεί η φωτιά. Αν τα ρούχα ή το τρίχωμα πάρουν φωτιά, η φωτιά προκαλεί Ζ6 επιπλέον πόντους ζημιάς ανά Γύρο μάχης, ακόμα κι αν το άτομο ή το ζώο απομακρυνθεί από την εστία της φωτιάς.

Πέσιμο στο νερό σβήνει τη φωτιά αμέσως.

Κύλισμα στο χώμα ή τύλιγμα με κουβέρτα ή μανδύα σβήνει τη φωτιά σε Ζ3-1 γύρους μάχης.

Η **μεταλλική αρματωσιά** (κράνος, θώρακας, περικνημίδες) προσφέρει προστασία ανάλογη με το είδος της στον πρώτο Γύρο μάχης που ο ήρωας βρίσκεται σε επαφή με τις φλόγες (δηλαδή όση προστασία προσφέρουν και απέναντι σε όπλα), δεν παρέχει καμιά προστασία κατά το δεύτερο και τον τρίτο γύρο, και αυξάνει τη ζημιά κατά 1Ζ6 στους επόμενους γύρους επειδή το μέταλλό της πυρακτώνεται (για απαλλαγή από την πανοπλία σε ώρα κινδύνου, δείτε κανόνες Κολύμβησης).

Πείνα, δίψα

Για κάθε μία μέρα χωρίς φαγητό μετά την πρώτη, ένας ήρωας χάνει 5 εκατοστιαίες μονάδες από όλες τις Δεξιότητες Αισθήσεων, Σώματος, Υπαίθρου και Μάχης. Μετά την τέταρτη μέρα, αρχίζει να χάνει και από Ζ4-1 πόντους σε όλα του τα χαρακτηριστικά εκτός από το ΜΕΓ και τη ΘΕΛ (επιπλέον των προαναφερθέντων 5 εκατοστιαίων μονάδων στις δεξιότητες).

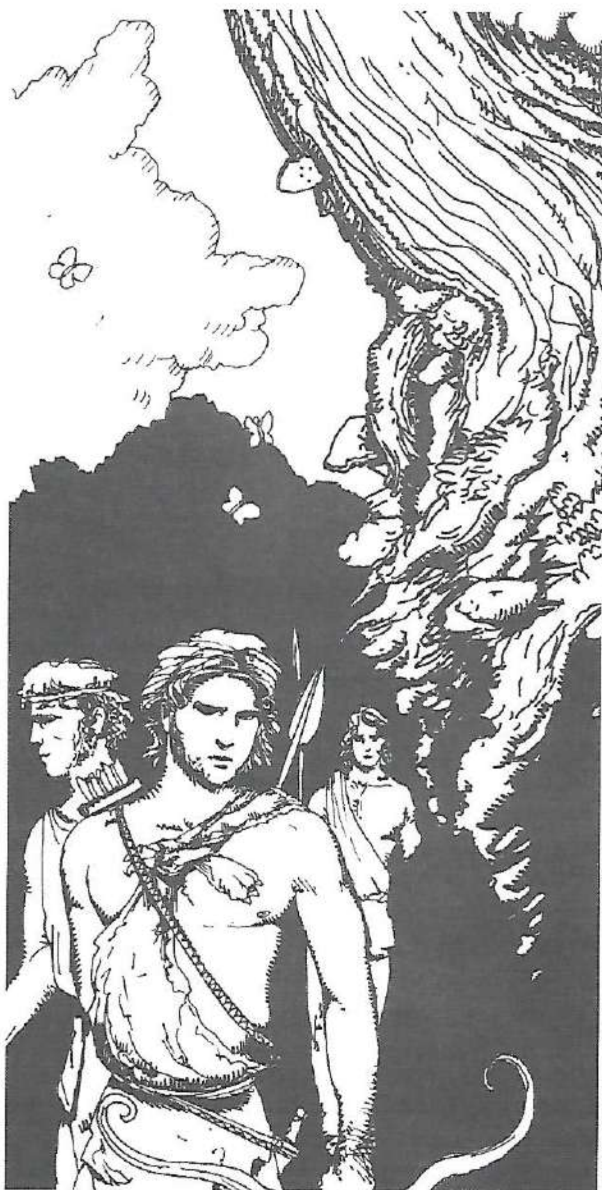
Για κάθε μία μέρα χωρίς νερό μετά την πρώτη, ένας ήρωας χάνει 15 εκατοστιαίες μονάδες από όλες τις Δεξιότητες Αισθήσεων, Σώματος, Υπαίθρου και Μάχης, καθώς και Ζ6 πόντους από το κάθε χαρακτηριστικό του εκτός από το ΜΕΓ.

Ο Ραψωδός μπορεί να μειώσει στο μισό ή και λιγότερο τις παραπάνω απώλειες αν ο ήρωας απλώς υποσιτίζεται ή πίνει ελάχιστο νερό.

Πτώση

Η πτώση από γκρεμούς, τείχη, άρματα κ.λπ. είναι μέσα στους κινδύνους που διατρέχει ένας ομηρικός ήρωας. Συνήθως μια ελεύθερη πτώση προκαλεί τραυματισμό, εκτός αν το ύψος απ' το οποίο θα πέσει ο ήρωας είναι πολύ μικρό ή η επιφάνεια στην οποία θα προσγειωθεί ιδιαίτερα μαλακή.

Σε γενικές γραμμές, ένας ήρωας δέχεται 1Ζ6 πόντους ζημιάς για κάθε τρία μέτρα πτώσης, αλλά



στο αποτέλεσμα αυτό θα πρέπει να συνυπολογίζονται και κάποιοι άλλοι παράγοντες. Οι παράγοντες αυτοί είναι:

α) *Επιφάνεια:* Το χιόνι, το νερό, η πυκνή βλάστηση και οποιαδήποτε άλλη μαλακή επιφάνεια μπορούν, κατά την κρίση του Ραψωδού, να μειώσουν ή και να απορροφήσουν εντελώς το χτύπημα από την πτώση. Μια ανώμαλη επιφάνεια αυξάνει τη ζημιά του τραυματισμού, και μια επιφάνεια αιχμηρών αντικειμένων (όπως ο πάτος μιας παγίδας για μεγάλα ζώα όπου έχουν στερεωθεί ακονισμένοι πάσσαλοι) προσθέτει τη δική της ζημιά (συνήθως 1Ζ10 ανά 10 ΜΕΓ του θύματος) στη ζημιά της πτώσης.

β) *Μέγεθος:* Ένα μεγαλόσωμο πλάσμα συνήθως τραυματίζεται αναλογικά το ίδιο μ' ένα μικρόσωμο, κι αυτό σημαίνει πως θα πρέπει να χάσει περισσότερους πόντους ζωής, αφού διαθέτει και περισσότερους. Για κάθε 10 ΜΕΓ πάνω από το 20, ένα πλάσμα δέχεται 1Ζ3 επιπλέον ζημιά ανά 3 μέτρα πτώσης.

γ) *Φόρα:* Σε κάποιες περιπτώσεις, η φόρα που έχει ο ήρωας επαυξάνει τον κίνδυνο τραυματισμού. Η πτώση από άλογο ή άρμα που τρέχει, για παράδειγμα, προκαλεί 1Ζ6 πόντους ζημιάς, αν και η πτώση δε γίνεται καν από δύο μέτρα.

Η πανοπλία μπορεί να προστατέψει από πτώσεις, όπως ακριβώς και στη μάχη, αρκεί το ύψος της πτώσης να είναι μικρότερο από 6 μέτρα.

Προχωρημένη Ηλικία

Ένας άνδρας, κι ακόμα περισσότερο μια γυναίκα, της ομηρικής εποχής, θεωρούνται ηλικιωμένοι έτσι και περάσουν τα σαράντα. Οι συνθήκες διαβίωσης δεν είναι οι σημερινές, και οι άνθρωποι γερνούν πολύ πιο γρήγορα. Έτσι, ένας ήρωας που φτάνει τα σαράντα μέσα στην εξέλιξη του έπους, κινδυνεύει με κάθε χρόνο που περνάει να υποστεί μείωση των χαρακτηριστικών του εξαιτίας της προχωρημένης του ηλικίας. Για κάθε χρόνο που ζει ο ήρωάς του μετά τα 40, ο παίκτης είναι υποχρεωμένος να ρίξει 1Ζ100 για κάθε χαρακτηριστικό του ξεχωριστά και να ακολουθήσει τις υποδείξεις των παρακάτω πινάκων. Ο παίκτης οφείλει να χρησιμοποιήσει τον παρακάτω πίνακα και στην περίπτωση που ο Ραψωδός τού επιτρέψει, αν επιθυμεί, να δημιουργήσει έναν «ηλικιωμένο ήρωα» (για παράδειγμα, έναν ιερέα, μάντη, θεραπευτή, κ.λπ.).

Μια μείωση ενός χαρακτηριστικού στο 3 (εκτός από τις εξαιρέσεις του ΜΕΓ και της ΕΞΥ, όπου υπάρχει ειδικός κανόνας) κάνει τον ήρωα εντελώς ανίκανο να μετακινηθεί. Η μείωση ενός χαρακτηριστικού στο 0 τον οδηγεί στο θάνατο (η μείωση στην ΕΜΦ καθρεφτίζει και μια γενική κατάπτωση του οργανισμού).

Ήρωες που παίρνουν ενεργό μέρος σε περιπέτειες από τη νεότητά τους μπορούν να αφαιρούν 10 από τις ζαριές που ρίχνουν.

Άτομα πάνω από τα 60 προσθέτουν 5, άτομα πάνω από 70 προσθέτουν 10, και άτομα πάνω από τα 80 προσθέτουν 15 στη ζαριά που έφεραν.

Προσοχή: Ο Ραψωδός μπορεί να κρίνει πως τα παραπάνω ισχύουν και για κάποιο νεαρότερο ήρωα (δηλαδή κάποιον που δεν έχει κλείσει τα 40) όταν παραμένει επί πολύ καιρό αδρανής (τουλάχιστον 6 μήνες). Σε μια τέτοια περίπτωση, η μείωση σταματά συνήθως όταν ο ήρωας φτάσει τα αρχικά του χαρακτηριστικά (τα οποία είχε βελτιώσει στη διάρκεια των περιπετειών με την άσκηση ή τη θεϊκή παρέμβαση).

ΠΡΟΣΟΧΗ: Η αύξηση μέσω θεϊκής παρέμβασης ενός χαρακτηριστικού που έχει μειωθεί λόγω προχωρημένης ηλικίας κοστίζει διπλάσιους πόντους θεϊκής εύνοιας από το συνηθισμένο.

Μείωση της ΘΕΛ στο 0 σημαίνει και αυτή θάνατο, επειδή ο ήρωας παραιτείται από κάθε προσπάθεια για να συνεχίσει να ζει.

ΔΥΝ

Για μείωση μέχρι το 8

1Ζ100	Αποτέλεσμα
01-60	Καμιά μείωση
61-90	-1 ΔΥΝ
91-97	-2 ΔΥΝ
98-00	-3 ΔΥΝ

Για μείωση κάτω από το 8

1Ζ100	Αποτέλεσμα
01-70	καμιά μείωση
71-90	-1 ΔΥΝ
91-98	-2 ΔΥΝ
99-00	-3 ΔΥΝ

ΑΝΤ

Για μείωση μέχρι το 8

1Ζ100	Αποτέλεσμα
01-60	Καμία μείωση
61-85	-1 ΑΝΤ
86-96	-2 ΑΝΤ
97-00	-3 ΑΝΤ

Για μείωση κάτω από το 8

1Ζ100	Αποτέλεσμα
01-70	Καμιά μείωση
71-90	-1 ΑΝΤ
91-98	-2 ΑΝΤ
99-00	-3 ΑΝΤ

ΕΠΙ

Για μείωση μέχρι το 8

1Ζ100	Αποτέλεσμα
01-60	Καμιά μείωση
61-80	-1 ΕΠΙ
81-95	-2 ΕΠΙ
96-00	-3 ΕΠΙ

Για μείωση κάτω από το 8

01-70	Καμιά μείωση
71-90	-1 ΕΠΙ
91-97	-2 ΕΠΙ
98-00	-3 ΕΠΙ

ΜΕΓ

1Ζ100	Αποτέλεσμα
01-90	Καμιά μείωση
91-99	-1 ΜΕΓ
00	-2 ΜΕΓ

Ένας ήρωας θεωρείται πως πεθαίνει αν ποτέ το ΜΕΓ μειωθεί κάτω από το 8 (δε γίνεται να ζαρώσει περισσότερο από τα γεράματα!)

ΕΞΥ

1Ζ100	Αποτέλεσμα
01-90	Καμιά μείωση
91-97	-1 ΕΞΥ
98-99	-2 ΕΞΥ
00	-3 ΕΞΥ

Ένας ήρωας του οποίου η ΕΞΥ μειώνεται κάτω από το 8 θεωρείται πνευματικά φυτό και δεν μπορεί να συνεχίσει να αντιδρά στα εξωτερικά ερεθίσματα.

ΕΜΦ (μόνο για εξωτερική ομορφιά)

Για μείωση μέχρι το 8

1Ζ100	Αποτέλεσμα
01-60	Καμιά μείωση
61-99	-1 ΕΜΦ
00	-2 ΕΜΦ

Για μείωση κάτω από το 8

1Ζ100	Αποτέλεσμα
01-80	Καμιά μείωση
81-99	-1 ΕΜΦ
00	-2 ΕΜΦ

ΘΕΛ

1Ζ100	Αποτέλεσμα
01-80	Καμιά μείωση
81-99	-1 ΘΕΛ
00	-2 ΘΕΛ

Ανάρρωση από τραύματα

Κάθε ξημέρωμα, μετά από μια ημέρα πλήρους ανάπαυσης, ένας ήρωας ανακτά 0 ή 1 (Ζ2-1) πόντους ζωής. Μια πετυχημένη ζαριά Θεραπείας από ένα Θεραπευτή αυξάνει την ανάκτηση στους Ζ3 πόντους. Αν στη διάρκεια της ημέρας, ο ήρωας μετακινηθεί ή εξαναγκαστεί να κάνει οποιαδήποτε εργασία, όχι μόνο δεν ανακτά πόντους ζωής, αλλά κινδυνεύει να χάσει και Ζ2-1 επιπλέον πόντους ζωής, αν το τραύμα του έχει γίνει από κοφτερό όπλο.

Αν ο ήρωας εξαναγκαστεί να πολεμήσει, να τρέξει, ή να κάνει οποιαδήποτε βαριά δουλειά, δεν ανακτά πόντους ζωής, αλλά κινδυνεύει να χάσει και Ζ6-2 επιπλέον πόντους ζωής από τα τραύματά του που κινδυνεύουν να ανοίξουν, αν αυτά έχουν γίνει από κοφτερό όπλο και ο ίδιος δεν έχει ακόμα ανακτήσει τα 2/3 των αρχικών πόντων ζωής του.

Επιβάρυνση-εξάντληση (προαιρετικό)

Για κάθε κιλό που μεταφέρει επάνω του ένας ήρωας (όπλα, θώρακα, εφόδια, κ.λπ.), χάνει 1% από όλες τις δεξιότητες όπλων, σώματος και υπαίθρου για κάθε Γύρο μάχης που εξαναγκάζεται να ζορίσει υπερβολικά το σώμα του (για παράδειγμα, να τρέξει, να πολεμήσει, να αναρριχηθεί, κ.λπ.). Το ίδιο ισχύει και για οποιαδήποτε ζαριά έχει ως μεταβλητή ένα από τα χαρακτηριστικά του (πχ. ΔΥΝ Χ3, ΑΝΤ Χ6 κ.λπ.). Οι μειώσεις αυτές συσσωρεύονται, δηλαδή σε κάθε επιπλέον Γύρο μάχης ο ήρωας χάνει 1% επιπλέον από τις παραπάνω δεξιότητες. Ήρωες εκπαιδευμένοι στο να φορούν αρματωσιά, όπως οι ευγενείς και οι πολεμιστές, αρχίζουν να χάνουν μονάδες δεξιότητας από το βάρος της πανοπλίας και των όπλων τους μόνο μετά από έναν αριθμό Γύρων μάχης που ισούται με την ΑΝΤ + τη ΔΥΝ τους.

Οι απώλειες αυτές ανακτώνται με ρυθμό μιας εκατοστιαίας μονάδας (1%) για κάθε 2 Γύρους μάχης ξεκούρασης.



Το κεφάλαιο αυτό δεν έχει ασφαλώς σκοπό να παίξει το ρόλο επιστημονικής πραγματείας, όχι μόνο γιατί ο δημιουργός του παιχνιδιού δε διαθέτει τις απαραίτητες ακαδημαϊκές γνώσεις για κάτι τέτοιο, αλλά και γιατί ο ίδιος ο ομηρικός κόσμος, όπως παρουσιάζεται μέσα από τα δύο μεγάλα μας έπη, την *Ιλιάδα* και την *Οδύσσεια*, είναι ένα αμάλγαμα δύο διαφορετικών περιόδων της ελληνικής ιστορίας, δηλαδή της Μυκηναϊκής και της Αρχαϊκής. Όσο κι αν φαίνονται να μοιάζουν μεταξύ τους, οι δυο αυτές εποχές έχουν πολλές και σημαντικές διαφορές, οι οποίες μέσα στα έπη αλλού ξεχωρίζουν κι αλλού αφομοιώνουν η μια την άλλη. Ο κόσμος, λοιπόν, τον οποίο περιγράφει αυτό το παιχνίδι είναι ο μυθικός και πραγματικός συνάμα κόσμος των ομηρικών επών, κι όχι μια παγιωμένη στιγμή της ιστορίας του ελληνικού παρελθόντος. Όπου ήταν επιτρεπτό, ο συγγραφέας προσπάθησε να φανεί όσο το δυνατόν πιο ακριβής στις περιγραφές της κοινωνίας, του τρόπου ζωής, των ηθικών και θρησκευτικών αντιλήψεων, των πολεμικών συνηθειών, ακόμα και των μυθικών πλασμάτων με τα οποία οι πρόγονοί μας πίστευαν πως συγκατοικούσαν πάνω στη Γη. Αν σημειώθηκαν κάποιες μικρές παραλείψεις ή παρατυπίες, έγιναν περισσότερο για να εξυπηρετήσουν την ομαλή ροή του παιχνιδιού. Πάντως, πουθενά δε θα συναντήσετε τον Ηρακλή να καλπάζει πάνω στο σελωμένο άλογό του (αφού οι ομηρικοί μας πρόγονοι όχι μόνο δεν ήξεραν τις σέλες και τους αναβολείς, αλλά ούτε καν χρησιμοποιούσαν άλογα για ιππασία, παρά μόνο σε σπανιότατες περιπτώσεις), ούτε και τα τέρατα της ομηρικής εποχής όπως ο γρύπας και η σφίγγα να αναμειγνύονται με ύστερες μεσαιωνικές συλλήψεις ή ακόμα και αποκυήματα της φαντασίας σύγχρονων συγγραφέων. Έγινε κάθε προσπάθεια το κλίμα που θα δημιουργείται γύρω από τους παίκτες και τον Ραψωδό να είναι όσο το δυνατόν πιο αυθεντικό, έτσι ώστε οι παίκτες να αισθάνονται πως πραγματικά μεταφέρονται, για τις λίγες ώρες του παιχνιδιού, πίσω στο χρόνο, μπαίνοντας στο πετσί των ηρώων που υποδύονται. Το αν η προσπάθεια πέτυχε, είναι κάτι που θα πρέπει να κρίνετε από μόνοι σας. Πάντως, παροτρύνω τον Ραψωδό αλλά και τους ίδιους τους παίκτες να ανατρέξουν σε όσο το δυνατόν περισσότερες ιστορικές πηγές, ώστε να κάνουν το παιχνίδι τους όσο το δυνατόν πιο πιστό στην πραγματικότητα (ιστορική ή μυθική) της εποχής εκείνης.

Μια επισκόπηση της ομηρικής κοινωνίας

Η ομηρική κοινωνία είναι μια κοινωνία αριστοκρατική. Στην κορυφή της πυραμίδας του πληθυσμού βρίσκεται μια τάξη **ευγενών-πολεμιστών**, οι «άριστοι», όπως τους ονομάζει ο Όμηρος, οι οποίοι κυβερνούν με το δίκαιο της παράδοσης και της δύναμης των όπλων. Οι βασιλιάδες είναι απλώς οι ισχυρότεροι μέσα στα ισχυρότερα γένη, και δε διαθέτουν το μανδύα της «θεϊκής» φύσης των ηγεμόνων της Ανατολής. Στην κυρίως Ελλάδα οι βασιλιάδες ποτέ δε λατρεύτηκαν σαν θεοί, κι ούτε οι ίδιοι φαίνεται να επιθύμησαν ποτέ κάτι τέτοιο, έστω κι αν πολλοί ισχυρίζονται πως είχαν ως πρόγονό τους κάποιο θεό ή ημίθεο.

Ευγενείς θεωρούνται και όλοι οι άμεσοι συγγενείς του βασιλιά, παιδιά, πρώτα ανίψια, θείοι, πρώτα εξαδέλφια κ.λπ. ενώ δεν είναι λίγες οι φορές που οι ευγενείς της μιας πόλης-κράτους διατηρούν δεσμούς αίματος με αυτούς κάποιων άλλων, γειτονικών ή και πιο απομακρυσμένων. Οι γαίες που καλλιεργούν για λογαριασμό τους υπηρέτες, μακρινότεροι συγγενείς, φτωχοί ξένοι, καμιά φορά ακόμα κι οι ίδιοι με τα χέρια τους, αποτελούν μεγάλα μερίδια της γης που είναι κοινή για όλους, και ονομάζονται τεμένη.

Αμέσως κάτω από τους ευγενείς, σε κοινωνικό κύρος, έρχεται η τάξη των **ιερέων**. Είναι οι αντιπρόσωποι των θεών πάνω στη γη, εκείνοι οι οποίοι ξέρουν πώς να επικοινωνούν μαζί τους, πώς να ερμηνεύουν τις επιθυμίες τους, και πώς να τους εξευμενίζουν. Και πάλι, όμως, δε συναντάμε στην ομηρική Ελλάδα το θεοκρατικό ιερατείο των εθνών της Ανατολής. Οι ιερείς θεωρούνται σχεδόν «συνηθισμένοι» άνθρωποι, οι οποίοι απλώς κάποιες στιγμές γίνονται δοχεία μέσα από τα οποία οι θεοί μεταφέρουν τις επιθυμίες τους στους άλλους θνητούς. Συχνά, μάλιστα, ο βασιλιάς ή ο αρχηγός του γένους έχει περισσότερα και ανώτερα θρησκευτικά καθήκοντα απ' αυτούς. Οι ναοί στους οποίους προΐστανται είναι πολλές φορές υπαίθριοι, με μικρά στέγαστρα που προστατεύουν το ξύλινο (συνήθως) άγαλμα του θεού, δηλαδή το ξόανο.

Ξεχωριστή θέση μέσα στην ομηρική κοινωνία κατέχουν οι **μάντεις**, οι οποίοι έχουν το χάρισμα να αναγνωρίζουν το παρελθόν και το παρόν, και να προμαντεύουν το μέλλον, καθώς και οι **θεραπευτές**, οι οποίοι, με τα πρωτόγονα μέσα και γνώσεις της εποχής, προσπαθούν να βάλουν τις βάσεις για μια ιατρική βασισμένη

στη γνώση και όχι στη δεισιδαιμονία.

Ακολουθεί η μεγάλη τάξη των **ελεύθερων αγροτών και κτηνοτρόφων**. Δεν πρόκειται για τα εξαθλιωμένα λαϊκά στρώματα των αυτοκρατοριών της Ασίας ή της Αιγύπτου, αλλά για αξιοπρεπείς ανθρώπους οι οποίοι αισθάνονται περήφανοι για το γένος τους και το ρόλο που παίζουν μέσα στην κοινωνία. Κάπου κάπου ξεπηδούν από τις τάξεις τους μεγάλοι πολεμιστές και ήρωες, αλλά συνήθως αρκούνται να κάνουν αυτό που γνωρίζουν καλύτερα, δηλαδή να καλλιεργούν τη γη και να εκτρέφουν τα ζώα τους.

Οι τάξεις των **κυνηγών** και των **ψαράδων** είναι σαφώς μικρότερες αλλά υπαρκτές. Συνήθως ζουν μακριά από τους μικρούς ή μεγάλους οικισμούς, τους οποίους επισκέπτονται μόνο για να ανταλλάξουν τα ζώα ή ψαρικά που έχουν συλλέξει, με άλλα αναγκαία είδη. Τέλος, στις τάξεις των ελεύθερων ανθρώπων θα πρέπει να αναφέρουμε και τους ειδικευμένους **τεχνίτες** και **καλλιτέχνες**. Είναι οι λεγόμενοι δημιουργοί, οι οποίοι συνήθως έχουν δικό τους εργαστήρι, αλλά μπορεί να είναι και περιπλανώμενοι. Φαίνεται να ασκούν κάποιο «δημόσιο λειτούργημα» γιατί είναι υποχρεωμένοι να παρέχουν τις υπηρεσίες τους στους ευγενείς δωρεάν, ή πιθανώς με αντάλλαγμα κάποιο δώρο ή ένα κομμάτι γης. Κάποιοι εργάζονται στο παλάτι για λογαριασμό της άρχουσας οικογένειας της περιοχής, με αντάλλαγμα την παροχή στέγης, τροφής και προστασίας.

Τάξη **εμπόρων** δε φαίνεται να υπάρχει, τουλάχιστον με την έννοια που την αντιλαμβανόμαστε σήμερα, αφού, όπως θα δούμε και πιο κάτω, δεν υπάρχει νομισματική οικονομία. Ωστόσο, φαίνεται πως κάποιο υποτυπώδες εμπόριο έχει αρχίσει να υφίσταται, και ορισμένοι γυρολόγοι τριγυρνούν στις πόλεις και στην ύπαιθρο, ανταλλάσσοντας τις πραμάτειες τους με άλλα αγαθά. Ένα παράδειγμα από τα ομηρικά έπη είναι ο Οδυσσέας και ο Διομήδης, οι οποίοι μεταμφιέζονται σε γυρολόγους και πηγαίνουν στη Σκύρο προκειμένου να ανακαλύψουν τον κρυμμένο Αχιλλέα. Οι **ναυτικοί** είναι συνήθως δευτερότοκοι γιοι που αναζητούν δόξα και πλούτη μακριά από την πατρική γη, παίρνοντας μαζί τους μια παρέα φίλων. Μπορεί να εμπορεύονται ή και να ασκούν πειρατεία, ανάλογα με τις περιστάσεις.

Αναπόσπαστα, αν και περιθωριακά στοιχεία της ομηρικής κοινωνίας, είναι και οι παρίες της, ζητιάνοι, ληστές, πόρνες, περιπλανώμενοι τυχοδιώκτες, κ.λπ. Ειδικά οι **ζητιάνοι** φαίνεται να έχουν μια παράξενη θέση μέσα στην ομηρική κοινωνία. Ο Όμηρος τους κατατάσσει στους δημιουργούς, δηλαδή σε άτομα με δουλειά ενταγμένη μέσα στα πλαίσια της κοινωνίας. Λειτουργούν σαν «απολυμαντήρες», δηλαδή παίρνουν επάνω τους το μίασμα και το «κακό μάτι» από τους άλλους, συνήθως όταν γίνεται κάποιο μεγάλο φαγοπότι. Δεν είναι απαραίτητο να είναι ανάπηροι ή αξιολύπητοι. Ο Οδυσσέας αναγκάζεται να παλέψει σκληρά με τον Ίρο, τον «επίσημο» ζητιάνο των μνηστήρων της Πηνελόπης, για να του πάρει τη θέση και να ξεγελάσει τους αντιπάλους του.

Στη βάση της πληθυσμικής πυραμίδας υπάρχει ένα λεπτό στρώμα δούλων. Οι δούλοι δεν αποτελούν ακόμα την πλειονότητα του πληθυσμού, όπως έφτασε να συμβεί στο δουλοκτητικό σύστημα της κλασικής Ελλάδας. Είναι λιγοστοί, οι περισσότεροι είναι γένους θηλυκού, και συνήθως απασχολούνται σε θέσεις υπηρετών του παλατιού και των πιο πλούσιων γενών, κι όχι ως εργάτες μαζικής παραγωγής, όπως πρόκειται να συμβεί κατά τους αιώνες που θα ακολουθήσουν. Πρόκειται, τις περισσότερες φορές, για αιχμαλώτους πολέμου. Τα παιδιά των δούλων είναι κι αυτά δούλοι, εκτός κι αν μια σκλάβα απέκτησε το παιδί μ' έναν ελεύθερο άνθρωπο που το αναγνωρίζει ως δικό του.

Η θέση της γυναίκας

Οι γυναίκες κατά την ομηρική εποχή δεν έχουν την ελευθερία που διαθέτουν σήμερα, αλλά ούτε και είναι απόλυτες σκλάβες των ανδρών, όπως συμβαίνει στην Ανατολή. Μπορούν να κυκλοφορούν ελεύθερα, μέσα κι έξω από το σπίτι, ειδικά οι ανύπαντρες, Ωστόσο, το πρωτόκολλο απαιτεί οι σύζυγοι των ευγενών να συνοδεύονται πάντα από κάποιες υπηρέτριες. Στα σπίτια των πλουσίων και των ευγενών, τα δωμάτια των γυναικών είναι ξεχωριστά από των ανδρών, και συχνά φυλάγονται τη νύχτα από θαλαμηπόλους που κοιμούνται έξω από τις πόρτες. Δεν τρώνε σχεδόν ποτέ μαζί με τους άνδρες, αλλά μετά το τέλος του φαγητού έρχονται συχνά και κάθονται μαζί τους. Όλες, ακόμα και οι αρχόντισσες, μαθαίνουν να γνέθουν, να υφαίνουν, να κεντούν, να μαγειρεύουν. Μόνο το μαγείρεμα των κρεάτων είναι δουλειά των ανδρών. Οι γυναίκες συμμετέχουν στη θρησκευτική ζωή, και πολλές κατέχουν τη θέση ιέρειας ή αρχιέρειας, προπαντός των θεαινών, αλλά και των θεών, όπως η Πυθία στους Δελφούς. Πιθανώς κάποια θρησκευτικά μυστήρια και τελετές απευθύνονται αποκλειστικά σε γυναίκες. Οι πόρνες ασκούν το επάγγελμά τους κυρίως στους περιβόλους των ναών της Αφροδίτης, όπως στο μεγάλο ναό που υπάρχει στην Κόρινθο.

Ορόσημα της καθημερινής ζωής

ΓΕΝΝΗΣΗ

Η σύζυγος οφείλει να προσφέρει στην οικογένεια παιδιά, κατά προτίμηση αγόρια. Κατά τη γέννηση, αφού η μαμή πλύνει το βρέφος και το

φασκιώσει, το τοποθετεί μέσα σε μια κούνια που μοιάζει με κόσκινο, ώστε να γίνει δυνατό και καρπερό σαν το στάρι που ρίχνουν σε παρόμοια κόσκινα. Ύστερα, το παρουσιάζουν στον πατέρα, ο οποίος το παίρνει πάνω στα πόδια του, αποδεχόμενος το νεογνό συμβολικά ως δικό του. Τη δέκατη ημέρα από τη γέννηση του παιδιού, με μια μεγάλη γιορτή και φαγοπότι, δίνουν το όνομα. Το μικρό, αγόρι ή κορίτσι, ζει σχεδόν αποκλειστικά με τη μητέρα του μέχρι τα επτά του χρόνια. Στη συνέχεια, αν είναι αγόρι, ο πατέρας και οι άρρενες συγγενείς αρχίζουν σιγά σιγά να το εκπαιδεύουν, ενώ η κόρη συνεχίζει να «μαθητεύει» κοντά στη μητέρα της μέχρι να παντρευτεί.

ΑΡΡΑΒΩΝΑΣ ΚΑΙ ΓΑΜΟΣ

Οι άνδρες συνηθίζουν να παντρεύονται καθώς πλησιάζουν τα τριάντα, τα κορίτσια θεωρούνται σε ηλικία γάμου γύρω στα 16. Ο πατέρας, όταν κρίνει πως ήρθε η ώρα, καλεί δημόσια τους υποψήφιους μνηστήρες, οι οποίοι, ανάλογα με την κοινωνική θέση της νύφης και τη δική τους, έρχονται, πολλοί ή λιγοστοί, φέρνοντας ανάλογα δώρα. Ο πατέρας τούς φιλοξενεί για αρκετές ημέρες, κατά τις οποίες αγωνίζονται μεταξύ τους σε αθλήματα, χορό, τραγούδι, μουσικά όργανα κ.λπ. Τελικά ο πατέρας, μερικές φορές και με τη σύμφωνη γνώμη της κόρης, επιλέγει το μέλλοντα σύζυγο. Ο γαμπρός προσφέρει νέα δώρα στον πεθερό, τα «έδνα», ενώ ο πεθερός δίνει προίκα, τα «μείλια», τα οποία όμως θα πρέπει να επιστραφούν αν ο σύζυγος για κάποιο λόγο διώξει την κοπέλα μετά το γάμο.
Ο γάμος ουσιαστικά δεν είναι τίποτα περισσότερο από μια προσποιητή «απαγωγή» της νύφης, και μεταφορά της από το πατρικό στο σπίτι του συζύγου της, της οποίας προηγείται ένα χαρούμενο γαμήλιο γλέντι (η «ελαπίνη» του Ομήρου).

ΚΗΔΕΙΑ

Η καύση του νεκρού είναι ένας γνωστός τρόπος κήδευσης, αλλά όχι και ο πιο διαδεδομένος, αν και ο Όμηρος την υποστηρίζει με πάθος. Ο πιο συχνός τρόπος κήδευσης, ακόμα και κατά την ομηρική εποχή, φαίνεται πως είναι η ταφή.
Ο νεκρός αλείφεται με μύρα, καλύπτεται με σάβανο, και τοποθετείται πάνω σ' ένα τιμητικό κρεβάτι, πλάι στο οποίο κάθονται για να κλάψουν οι συγγενείς, οι φίλοι, πιθανώς και κάποιες επαγγελματίες μοιρολογίστρες. Μετά από ώρες, ακόμα και ημέρες μερικές φορές, η νεκρική πομπή ξεκινά, με το νεκρό τοποθετημένο πάνω σε τετράτροχη άμαξα.
Η ταφή ή η αποτέφρωση γίνεται συνήθως σε στενό οικογενειακό περιβάλλον. Σε περίπτωση ταφής, τοποθετούν στο λάκκο μαζί με τον νεκρό και όπλα, κοσμήματα ή εργαλεία. Πάνω από τον τάφο τοποθετούν καμιά φορά ένα μεγάλο αγγείο χωρίς πάτο, ώστε οι σπονδές να καταλήγουν κατευθείαν στον νεκρό.
Σε περίπτωση αποτέφρωσης, το πτώμα καίγεται μαζί με το λίπος ενός ή περισσότερων θυσιασμένων ζώων και αμφορείς με μέλι και λάδι. Τα απομεινάρια τοποθετούνται σε υδρία, κι αυτή με τη σειρά της μέσα σε τάφο πάνω στον οποίο υψώνουν τύμβο από χώμα.

Τα γένη

Ο συνεκτικός ιστός ολόκληρης της ομηρικής κοινωνίας είναι το γένος (αυτό που σήμερα κακώς έχουμε συνηθίσει να ονομάζουμε φάρα ή σόι, από την αλβανική και την τουρκική λέξη για το γένος, αντίστοιχα), μια διευρυμένη δηλαδή μορφή οικογένειας στην οποία περιλαμβάνονται κοντινοί και μακρινοί συγγενείς, καθώς και όλοι οι ελεύθεροι και οι δούλοι των οποίων οι τύχες συνδέονται με το συγκεκριμένο γένος: τεχνίτες, ελεύθεροι υπηρέτες, σωματοφύλακες, κ.λπ. Τα μέλη του γένους έλκουν την καταγωγή τους από έναν κοινό (μυθικό ή πραγματικό) πρόγονο, και αρχηγός του γένους θεωρείται ο πρωτότοκος, ο οποίος έχει την πιο άμεση εξ αίματος συγγένεια με τον κοινό αυτό πρόγονο. Τα μέλη των γενών συνδέονται με μια ιδιότυπη σχέση μεταξύ τους, η οποία πολλές φορές τα οδηγεί ακόμα και στη σύγκρουση με άλλα γένη, προκαλώντας σειρά αμοιβαίων φονικών, όπως συμβαίνει ακόμα και σήμερα σε μέρη με ισχυρή παράδοση όπως η Μάνη και η Κρήτη. Επειδή δεν υπάρχει κάποια κεντρική μορφή εξουσίας που να μπορεί να επιβάλλει αδέκαστα τη δικαιοσύνη, τις περισσότερες φορές τα μέλη του γένους όχι μόνο δικαιούνται, αλλά και είναι υποχρεωμένα να επανορθώσουν την αδικία (πραγματική ή φανταστική) που υπέστη κάποιος συγγενής τους, και κυρίως το φόνο του. Η επανόρθωση αυτή δεν είναι πάντα απαραίτητο να έρθει με την αφαίρεση μιας ακόμα ζωής, αλλά μπορεί να επέλθει με συμβιβασμό και αποζημίωση προς τον παθόντα (ή προς τους συγγενείς του νεκρού, σε περίπτωση δολοφονίας) η οποία τις περισσότερες φορές έχει τη μορφή ενός αριθμού ζώων. Οι παίκτες, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ενθαρρύνονται, ανάλογα με τον ήρωα που υποδύονται, να επιχειρούν τέτοιους συμβιβασμούς για λογαριασμό του γένους τους, στις περιπτώσεις που κάποιες περιπέτειές τους διαδραματίζονται στην ιδιαίτερη πατρίδα τους.

Η ΑΠΟΔΟΣΗ ΤΗΣ ΔΙΚΑΙΟΣΥΝΗΣ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΓΕΝΟΣ

Ο αρχηγός του γένους έχει την εξουσία να αποδίδει δικαιοσύνη σε όλες τις περιπτώσεις που τα μέλη του παραβαίνουν κάποιους άγραφους κα-

νόνες μέσα στο ίδιο το γένος. Τα αδικήματα δεν είναι σπάνια, αλλά ο αριθμός τους είναι σχετικά περιορισμένος. Έχουμε κυρίως τη δολοφονία και την απόπειρα δολοφονίας, φαινόμενα πολύ συχνά ιδίως ανάμεσα σε ετεροθαλείς αδελφούς από διαφορετικές μητέρες που διεκδικούν μεγαλύτερο ή μικρότερο μερίδιο στην κληρονομιά του πατέρα. Είναι επίσης ο βιασμός και η αιμομειξία, καθώς και η μοιχεία που διαπράττουν κάποιοι γιοι του πατέρα από πρώτο γάμο με τη νέα του σύζυγο. Είναι αξιοπερίεργο πως η κλοπή δεν αναφέρεται ποτέ ανάμεσα στα αδικήματα που εκδικάζει ο αρχηγός του γένους, ίσως γιατί δεν έχει νόημα, αφού ο γενάρχης είναι υποχρεωμένος να παρέχει απλόχερα την περιουσία του προς όλα τα μέλη της.

Ο αρχηγός του γένους σε καμιά περίπτωση δεν παίρνει την απόφαση μόνος του, αλλά θα λέγαμε πως απλώς προεδρεύει σε μια συνέλευση των πρεσβύτερων του γένους, η απόφαση της οποίας λαμβάνεται μετά από πολύωρες ή ακόμα και πολυήμερες συζητήσεις, αφού πρέπει να είναι ομόθυμη. Έτσι, σε κάποια περιπέτεια, οι ήρωες μπορούν να σώσουν τον άδικα κατηγορούμενο, αν προλάβουν μέσα σ' αυτό το χρονικό διάστημα να ανακαλύψουν τον πραγματικό δράστη.

Η πιο βαριά ποινή είναι ο θάνατος, και σχεδόν το ίδιο βαριά θεωρείται η τιμωρία της εκδίωξης από το γένος, σύμφωνα με την οποία ο καταδικασμένος είναι υποχρεωμένος να φύγει από την ιδιαίτερη πατρίδα του και να μην επιστρέψει ποτέ εκεί. Υπάρχουν όμως και ελαφρύτερες ποινές, όπως η στέρηση κάποιων δικαιωμάτων, συνήθως κληρονομικών, καθώς και τα πρόστιμα με τη μορφή απόδοσης ζώων.

ΕΚΔΙΚΗΣΗ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΓΕΝΩΝ

Η υποχρέωση για την εκδίκηση ενός φόνου ο οποίος διαπράχθηκε από κάποιο άτομο έξω από το γένος δεν πέφτει πάνω σε όλο το γένος μεμιάς, αλλά διαδοχικά, από τους κοντινότερους συγγενείς στους μακρινότερους, όταν οι πρώτοι αδυνατούν να εκδικηθούν ή λιποψυχούν. Πρώτοι σε υποχρέωση είναι ο πατέρας και τα αδέλφια, και μετά οι εξάδελφοι, τόσο από τη μεριά του πατέρα όσο και από της μητέρας, και στη συνέχεια οι συγγενείς εξ αγχιστείας και οι αδελφοποιτοί (δηλαδή οι αδελφικοί φίλοι) του νεκρού.

Αν το έγκλημα έγινε εν βρασμώ ψυχής, καταδιώκεται μόνον ο ίδιος ο δράστης και όχι ολόκληρη η οικογένειά του. Ωστόσο, δεν υπάρχει διάκριση ανάμεσα σε δόλο και αμέλεια.

Η απαγγελία κατηγορίας αρχίζει με την *πρόρρηση*, δηλαδή την επίσημη κήρυξη πολέμου εναντίον του θύματος και της οικογένειάς του, συνήθως πάνω από τον τάφο του νεκρού.

Το χύσιμο του αίματος δεν είναι απαραίτητο, αφού τα γένη μπορούν να έρθουν σε συνεννόηση και να δοθεί αποζημίωση. Η παράδοση της αποζημίωσης (συνήθως ενός αριθμού ζώων) γίνεται δημόσια, μετά από ειδική τελετή στην οποία παρίστανται και οι άρχοντες της πόλης. Μετά από μια τελευταία προσποιητή άρνηση των συγγενών του νεκρού, οι γέροντες της πόλης «επιβάλλουν» τη συμφιλίωση.

Ωστόσο, αν ο ένοχος αρνείται την ενοχή του, οφείλει να αναζητήσει τη μεσολάβηση του βασιλιά. Εκείνος του στερεί ορισμένα δικαιώματα, αλλά ουσιαστικά του παρέχει ασυλία στο όνομα των θεών μέχρι το τέλος της «ανάκρισης».

Η ανάκριση γίνεται σε τρεις συνεδριάσεις των γερόντων στις οποίες προεδρεύει ο βασιλιάς. Μπορούν να ορκιστούν και να καταθέσουν μόνο μέλη των δύο αντίπαλων γενών. Αν όλοι επιμένουν στις απόψεις τους, για να αποφευχθεί η αιματοχυσία, η λύση μπορεί να δοθεί με μια μονομαχία ανάμεσα στον κατηγορούμενο και σε κάποιον συγγενή του νεκρού. Πιστεύεται πως οι θεοί θα δώσουν τη νίκη σε όποιον έχει το δίκιο με το μέρος του.

Αν ο κατηγορούμενος, αθώος ή ένοχος, έχει εξαφανιστεί, και οι συγγενείς της μιας ή της άλλης πλευράς αρνούνται την αποζημίωση, η αιματοχυσία ανάμεσα στα γένη είναι σχεδόν αναπόφευκτη.

Σε περίπτωση κλοπής, αν ο κλέφτης συλληφθεί επ' αυτοφώρω, συνήθως υποχρεώνεται σε αποζημίωση, αν και ο παθών έχει θεωρητικά επάνω του δικαίωμα ζωής και θανάτου. Η βοήθεια των γειτόνων στον εντοπισμό του κλέφτη είναι πολύτιμη, σε αντίθεση με τις δολοφονίες, στις οποίες οι γείτονες αποφεύγουν να ανακατεύονται.

Το φαγητό

Το κρέας είναι άφθονο μόνο στα τραπέζια των πλουσίων. Οι ομηρικοί Έλληνες εκτρέφουν γελάδια, αιγοπρόβατα και χοίρους, αλλά οι απλοί άνθρωποι τρώνε κρέας μόνο τις μεγάλες θρησκευτικές γιορτές, όταν το κρέας των ζώων που θυσιάζονται μοιράζεται στους πιστούς. Ωστόσο, το τυρί, το γάλα και το βούτυρο δε λείπει σχεδόν από κανέναν ελεύθερο άνθρωπο. Η εκτροφή πουλερικών μάλλον δεν είναι διαδεδομένη. Το κυνήγι προσφέρει μια ακόμα βασική πηγή πρωτεϊνών. Αν και ο Όμηρος αναφέρει αρκετές φορές στα έπη το επάγγελμα του ψαρά, το ψάρι είναι τροφή για τους φτωχούς, και οι πλούσιοι δεν τρώνε σχεδόν ποτέ ψάρι. Το μέλι είναι γνωστό, μα δε φαίνεται να υπάρχει συστηματική μελισσοκομία.

Από δημητριακά, οι ομηρικοί άνθρωποι καλλιεργούν το σιτάρι, το κριθάρι, τη βρώμη, το κεχρί, το λινάρι. Τα δύο πρώτα είναι η βασική τροφή των ανθρώπων, αλλά πολλές φορές δίνονται και στα άλογα, ένα ζώο σπάνιο και πολύτιμο

στην κεντρική και νησιωτική Ελλάδα. Στους κήπους τους καλλιεργούν φακές, ρεβίθια, μπιζέλια, κουκιά, πράσα, κολοκύθια, σέλινο, κρεμμύδια και σκόρδα. Τα αμπέλια καλλιεργούνται σχεδόν παντού, ενώ από καρποφόρα δέντρα υπάρχουν πορτοκαλιές, λεμονιές, ελιές, συκιές, μηλιές, αγριοαχλαδιές και κυδωνιές.

Η διασκέδαση

Μόνον οι ευγενείς διαθέτουν αρκετό χρόνο και οικονομική άνεση για καθημερινή διασκέδαση. Αυτή συνήθως υφίσταται με τέσσερις μορφές: τα φαγοπότια, τους αθλητικούς αγώνες, το κυνήγι και την απαγγελία ηρωικών ποιημάτων από επαγγελματίες αοιδούς, συνήθως με τη συνοδεία λύρας. Είναι γνωστά και κάποια επιτραπέζια παιχνίδια που παίζονται με πούλια και αστραγάλους (κότσια). Οι χοροί είναι ως επί το πλείστον θρησκευτικοί, κι έτσι περιορίζονται στις θρησκευτικές γιορτές, αλλά πιθανώς υπάρχουν κάποιοι μίμοι, ακροβάτες και γελωτοποιοί οι οποίοι είτε ανήκουν στην αυλή κάποιου μεγάλου βασιλιά είτε είναι περιπλανώμενοι.

Οι φτωχοί περιμένουν να ξεδώσουν κατά τις θρησκευτικές γιορτές, οπότε μπορούν να πιουν, να χορέψουν και να φάνε από το κρέας των ιερών σφαγίων.

Οι αγώνες

Οι αγώνες που αναφέρονται στα ομηρικά έπη είναι οι επικήδειοι, δηλαδή αυτοί που γίνονται προς τιμήν κάποιου νεκρού ήρωα. Ωστόσο, είναι πολύ πιθανόν, από υπόνοιες που αφήνονται σε κάποιες ραψωδίες, να γίνονταν και κάποιοι αγώνες σε σταθερές χρονικές περιόδους, συνδεδεμένες με την αλλαγή των εποχών. Τα κυριότερα αγωνίσματα που αναφέρει ο Όμηρος είναι το τρέξιμο, η πάλη, η πυγμαχία, η δισκοβολία, η τοξοβολία, ο ακοντισμός (χρησιμοποιήστε τους κανόνες της Ρίψης), οι αρματοδρομίες (χρησιμοποιήστε τους απλούς ή προχωρημένους κανόνες Τρεξίματος για άλογα και την Οδήγηση άρματος), αλλά και «καλλιτεχνικούς» διαγωνισμούς, στο χορό, στο τραγούδι και στην ποίηση (χρησιμοποιήστε τους κανόνες της Τέχνης).

Οι νεαροί ήρωες είναι πάντα πρόθυμοι να ταξιδέψουν από πολύ μακριά για να διακριθούν σε τέτοιου είδους αγώνες, δίνοντας έτσι το έναυσμα για μια συναρπαστική περιπέτεια, γεμάτη δράση και άμιλλα. Τα έπαθλα πολλές φορές είναι πλούσια και εντυπωσιακά.

Τα ρούχα και η εξωτερική εμφάνιση

Οι άνθρωποι κατά την ομηρική εποχή ντύνονται απλά, με ίσιους λινούς ή μάλλινους χιτώνες, συνήθως κοντούς το καλοκαίρι και μακριούς το χειμώνα. Στους ώμους τους οι άνδρες ρίχνουν ένα μανδύα, ενώ οι γυναίκες το *φάρος*, ένα λεπτό ύφασμα, που στη συνέχεια τυλίγουν γύρω στη μέση. Από τον ήλιο προστατεύονται με καπέλα από δέρμα ή τσόχα, με ή χωρίς γείσο. Στα πόδια τους φορούν συνήθως σανδάλια, αλλά για την κακοκαιρία και τις μεγάλες πεζοπορίες υπάρχουν και ψηλότερα παπούτσια από χοντρό δέρμα, που δένουν με λουριά και μοιάζουν με κοντές μπότες.

Οι πλούσιοι περιποιούνται τα μαλλιά τους με λάδια και αρώματα, αλλά οι περισσότεροι, άνδρες και γυναίκες, μάλλον συνεχίζουν να χτενίζονται με τα δάχτυλα και όχι με χτένες.

Τα κοσμήματα είναι αποκλειστικό προνόμιο των πλουσίων, και πολλές φορές, όπως τα περίτεχνα χρωματιστά υφάσματα, είναι εισαγόμενα.

Τα σπίτια

Τα σπίτια του απλού λαού είναι φτιαγμένα από άψητα τούβλα, πλίθες ή ξύλα, και η σκεπή είναι συνήθως από καλάμι. Το δάπεδο είναι από πέτρινες πλάκες ή πατημένο χώμα. Τα παράθυρα είναι μικρά και σπάνια έως ανύπαρκτα. Στο πίσω μέρος υπάρχει ένας μικρός κήπος όπου καλλιεργούνται τα λαχανικά της οικογένειας, ο φούρνος, και μια αποθήκη για τα ξύλα και τα κάρβουνα. Ασφαλώς, τα σπίτια των περισσότερων πλουσίων είναι πέτρινα, με μια κύρια αίθουσα η οποία χρησιμεύει ως χώρος υποδοχής και τραπεζαρία, και μικρότερα άλλα δωμάτια, κυρίως για τις γυναίκες. Η λιτή επίπλωση και οι λιγοστές ανέσεις δε φαίνεται να ενοχλούν κανέναν, αφού οι αρχαίοι Έλληνες, τουλάχιστον οι άνδρες, περνούν τον περισσότερο χρόνο τους στη δουλειά τους ή στην αγορά.

Τα παλάτια των βασιλιάδων είναι πολυτελή, και σε μερικές περιπτώσεις αποτελούν θαύματα αρχιτεκτονικής για την εποχή τους. Ουσιαστικά, αποτελούν μια μικρή πόλη από μόνα τους, κι είναι ένα συγκρότημα από δωμάτια, αυλές, στάβλους, μαγειρεία και αποθήκες. Όλα αυτά περιβάλλονται από ένα μικρό ή μεγάλο τείχος, με μια κεντρική δίφυλλη πύλη και συχνά αρκετές μικρότερες.

Περνώντας μέσα από την πύλη, βρίσκεται κανείς σε μια μεγάλη αυλή, στις τρεις πλευρές της οποίας υπάρχουν κτίσματα, ανάμεσά τους και τα διαμερίσματα των παντρεμένων γιων του βασιλιά με τις συζύγους τους, αλλά και των γαμπρών του, αν ζουν μαζί του. Στη συνέχεια, υπάρχει ένα περιστύλιο, στο τέρμα του οποίου, πίσω από μια

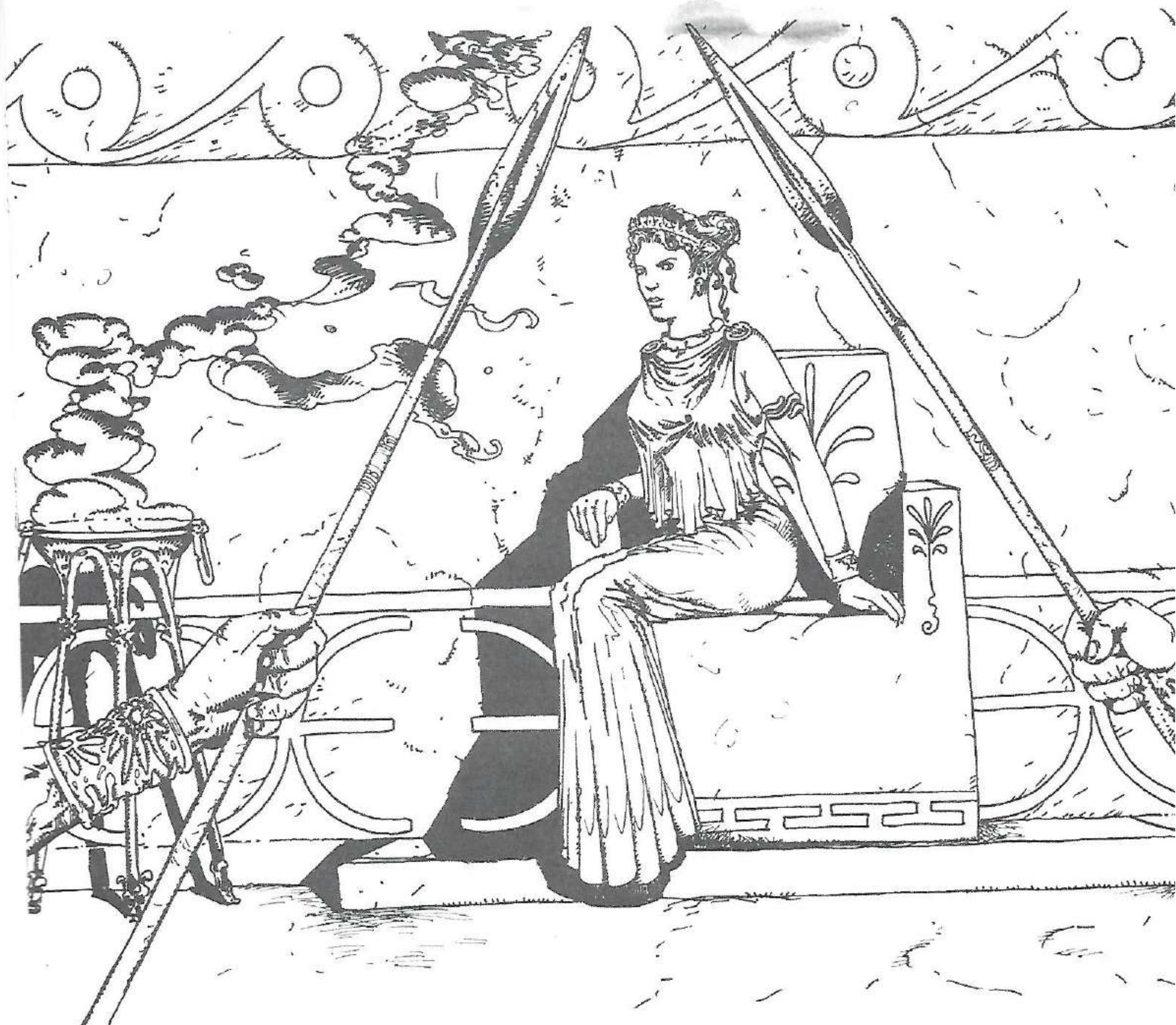
πόρτα, υπάρχει ένα μικρό ορθογώνιο δωμάτιο όπου τοποθετούνται κρεβάτια για τους επίσημους προσκεκλημένους. Μέσα στην αυλή υπάρχουν περιβόλια, κήποι, βρύσες, πιθανώς κι ένας μικρός ναός με τη μορφή υπόστεγου για τους προγόνους ή το θεό-προστάτη του γένους.
Το σημαντικότερο σημείο του παλατιού, αμέσως μετά το δωμάτιο των φιλοξενούμενων, είναι το μέγαρο, μια μεγάλη αίθουσα υποδοχής όπου γίνονται τα συμπόσια και ο βασιλιάς δέχεται τους καλεσμένους του. Η οροφή στηρίζεται σε τέσσερις μεγάλους ξύλινους δοκούς, οι οποίοι σχηματίζουν τετράγωνο, στο κέντρο του οποίου υπάρχει η εστία, όπου καίνε τα μεγάλα κούτσουρα που ζεσταίνουν το μέγαρο. Ο καπνός φεύγει από ένα μικρό σκεπαστό άνοιγμα στην οροφή. Δεν υπάρχουν παράθυρα, αλλά δεξιά κι αριστερά της εισόδου δυο πόρτες οδηγούν προς το δώμα, όπου συνήθως βρίσκονται τα διαμερίσματα της βασίλισσας. Σε δωμάτια του ισογείου γύρω από το μέγαρο ζουν οι παλλακίδες και οι υπηρέτριες.
Κατά τις επίσημες συγκεντρώσεις και τα συμπόσια, ο βασιλιάς, η βασίλισσα και οι φιλοξενούμενοι κάθονται στις βάσεις των ξύλινων δοκών γύρω από την εστία, σε ξύλινους θρόνους και σε ψηλά ανάκλιντρα σκεπασμένα με πλούσια υφάσματα. Οι άλλοι συνδαιτυμόνες βολεύονται σε πάγκους και καρέκλες χωρίς πλάτη, γύρω από την εστία και κατά μήκος των τοίχων. Ένα συνηθισμένο μέγαρο μπορεί να χωρέσει 50-60 άτομα.
Στα άλλα δωμάτια η επίπλωση είναι απλή: ξύλινα κρεβάτια, μερικες καρέκλες, ίσως κάποιο μπαούλο για τα πιο πολύτιμα αντικείμενα. Στα μεγαλύτερα δωμάτια υπάρχουν μικρές εστίες και φεγγίτες, αλλά το φως μπαίνει κυρίως από τη μοναδική μεγάλη πόρτα, ενώ το βράδυ χρησιμοποιούνται δαυλοί με ρετσίνι. Οι κλειδαριές είναι γνωστές, αλλά πολύ σπάνιες, επειδή μπροστά στα «καίρια» σημεία κοιμάται πάντα κάποιος φρουρός, δούλος ή υπηρέτης.
Σε γενικές γραμμές, ένα παλάτι μπορεί να διαθέτει μέχρι και εκατό διαφορετικά δωμάτια, χώρους αποθήκευσης, κ.λπ.

Το εμπόριο και το χρήμα

Το εμπόριο δεν έχει ακόμα διαδοθεί ως σημαντική ασχολία ανάμεσα στους Έλληνες, τουλάχιστον όχι με τη μορφή που αντιλαμβανόμαστε σήμερα. Σ' αυτό συμβάλλει και η ανυπαρξία νομίσματος. Κάποια συγκεκριμένα βάρη ευγενών μετάλλων και σιδήρου ίσως αποτελούν έναν αποδεκτό τρόπο πληρωμής, αλλά βασική ανταλλακτική μονάδα παραμένουν τα ζωντανά, και προπαντός τα βόδια. Ένα βόδι έχει ίδια περίπου αξία με μια γουρούνα με τα μικρά της ή με μια προβατίνα με το αρνάκι της. Ο Όμηρος αναφέρει το χρυσό τάλαντο, το οποίο μάλλον είναι μονάδα βάρους και όχι νόμισμα όπως το γνωρίζουμε. Πιθανώς να ζυγίζει 8,5 γραμμάρια και να αντιστοιχεί στην αξία ενός βοδιού, αφού στην 23η ραψωδία της *Ιλιάδας* το δεύτερο βραβείο για τον αγώνα δρόμου είναι ένα βόδι και το τρίτο μισό τάλαντο. Σε γενικές γραμμές, όμως, η αυτάρκεια των περισσότερων νοικοκυριών στα είδη πρώτης ανάγκης της εποχής καθώς και το ελεύθερο ανταλλακτικό σύστημα δε μας επιτρέπουν να δώσουμε κάποιο μέτρο ανταλλαγών. Πολλοί τεχνίτες δουλεύουν στα παλάτια των πλουσίων με αντάλλαγμα τροφή και κατάλυμα. Μόνον οι πλούσιοι μπορούν να «αγοράσουν» αγαθά πολυτελείας από το εξωτερικό, προπαντός δούλους, κοσμήματα, ακατέργαστα μέταλλα και πολυτελή υφάσματα. Στην πράξη, λοιπόν, τα συνηθισμένα ανταλλάγματα για τους άθλους που θα κάνουν οι ήρωες στο παιχνίδι δεν μπορεί παρά να είναι κάποιος αριθμός ζώων, ένα καλοφτιαγμένο όπλο, κάποιο κόσμημα, ή, στην περίπτωση μιας μεγάλης προσφοράς προς την πόλη, ένα τέμενος, δηλαδή ένα μεγάλο κομμάτι γης από τη δημόσια περιουσία της πόλης. Ο Ραψωδός μπορεί να σκεφτεί κι άλλα πρακτικά ανταλλάγματα που θα έχουν ανάγκη οι ήρωες για να συνεχίσουν τις περιπέτειές τους, όπως άλογα, ένα άρμα, ένα καλοτάξιδο καράβι, ακόμα και μερικά μαγικά αντικείμενα από τους ίδιους τους θεούς. Ωστόσο, επειδή ακριβώς τα πολύτιμα αγαθά είναι τόσο λιγοστά, ο Ραψωδός θα πρέπει να είναι συγκρατημένος στις υλικές ανταμοιβές του προς τους ήρωες των παικτών. Άλλωστε, οι ήρωες αγωνίζονται για τη δόξα, την αναγνώριση, τη βελτίωση των ικανοτήτων τους και τη θέωση, κι όχι για μπαούλα με χρυσά νομίσματα όπως σε κάποια άλλα παιχνίδια ρόλων (ο Ραψωδός μπορεί να διαβάσει περισσότερα σχετικά με τις ανταμοιβές των ηρώων στο «Βιβλίο του Ραψωδού»).

Η μεταβίβαση της πατρικής περιουσίας

Η ακίνητη περιουσία μετριέται σε κλήρους, δηλαδή σε εκτάσεις, η κάθε μια από τις οποίες μπορεί να θρέψει άνετα μια οικογένεια. Οι περισσότεροι ελεύθεροι άνθρωποι έχουν έναν κλήρο, ο οποίος, σύμφωνα με τους υπολογισμούς που μπορούμε να κάνουμε από τις αναφορές του Ομήρου, ισούται με 300 περίπου στρέμματα καλλιέργειας σιτηρών ή 50 στρέμματα αμπελιών ή περιβολιών. Αν οι εκτάσεις αυτές φαίνονται μεγάλες για τα σημερινά δεδομένα, δεν πρέπει να ξεχνάμε την άγονη ελληνική γη και τα πρωτόγονα αγροτικά εργαλεία που δεν επιτρέπουν εντατικές καλλιέργειες και πλούσιες σοδειές.
Η διατήρηση του κλήρου, δηλαδή της πατρικής ακίνητης περιουσίας, είναι ίσως ένα από τα σημαντικότερα κοινωνικά προβλήματα της ομηρικής εποχής. Κανονικά, η γη μεταβιβάζεται ακέ-



ραιη στον πρωτότοκο γιο, ενώ οι άλλοι γιοι δεν έχουν να ελπίζουν παρά σε κάποιον αριθμό ζώων ή αντικειμένων προσωπικής χρήσης. Αν υπάρχουν μόνο κόρες, τότε τις περισσότερες φορές η μεγαλύτερη σε ηλικία ή «επίκληρος» είναι υποχρεωμένη να παντρευτεί τον πιο ηλικιωμένο θείο της από την πλευρά του πατέρα της, και να μεταβιβάσει την πατρική περιουσία στον πρώτο γιο που θα γεννηθεί.

Αν κάποιος πατέρας φροντίσει να μοιράσει την περιουσία του λίγο ως πολύ ισόμοιρα ανάμεσα στα παιδιά του, ανακαλύπτει γρήγορα πως κανένα απ' αυτά δεν έχει πια αρκετή γη για να θρέψει τον εαυτό του και την οικογένειά του. Εξαίρεση αποτελούν μόνον οι πλούσιες οικογένειες, οι οποίες είναι «πολύκληροι», δηλαδή έχουν πολλούς κλήρους, αλλά ο κατακερματισμός τους δεν συμφέρει ούτε κι αυτές. Έτσι, για τα αδέλφια μετά τον πρωτότοκο, συνήθως υπάρχουν μόνο δύο λύσεις: η εκχέρσωση νέων εδαφών, και η μετανάστευση, δηλαδή η δημιουργία αποικιών. Έτσι, οι περισσότεροι φιλόδοξοι δευτερότοκοι των πλουσίων, εγκαταλείπουν την πατρίδα τους, μαζί με μερικούς φίλους, και αναζητούν ένα νέο τόπο για να εγκατασταθούν και να δημιουργήσουν πόλη –μια συνήθεια που μπορεί να προσφέρει στον Ραψωδό πολλές ιδέες για μια περιπέτεια, ίσως και ένα ολόκληρο έπος που να αφορά την προσπάθεια της ομάδας των ηρώων να δημιουργήσουν μια αποικία σε μια εχθρική και άγνωστη περιοχή.



Ο Ι Θ Ε Ο Ι

Στον ομηρικό κόσμο οι Έλληνες Θεοί επεμβαίνουν άμεσα στη ζωή των ανθρώπων. Είναι πραγματικές υπερφυσικές οντότητες, τις οποίες κανένας θνητός δεν μπορεί να προσβάλει χωρίς να υποστεί, αργά ή γρήγορα, τις συνέπειες. Ο Ραψωδός θα πρέπει να είναι πολύ προσεκτικός στον τρόπο που θα χειριστεί το ζήτημα της επικοινωνίας των ηρώων με τους θεούς. Οι θεοί είναι οντότητες τόσο πολύ ανώτερες από τους ανθρώπους, ώστε κάθε αναφορά σε δεξιότητες, χαρακτηριστικά, πόντους ζωής κ.λπ. είναι περιττή και άσκοπη. Η παρουσία τους στο έπος θα πρέπει να γίνεται αισθητή, αλλά όχι απόλυτα καταπιεστική, ταυτόχρονα όμως θα πρέπει να προκαλεί τρομερό δέος. Η εμφάνιση ενός θεού μπροστά σ' έναν κοινό θνητό είναι το γεγονός μιας ζωής, κι όχι κάτι που συμβαίνει κάθε ημέρα. Στο βασικό παιχνίδι παρουσιάζονται μόνον οι 12 Ολύμπιοι, αλλά σε κατοπινές επεκτάσεις του θα παρουσιαστούν και οι λοιποί Έλληνες θεοί, καθώς και θεοί άλλων χωρών, τις οποίες πρόκειται να επισκεφθούν οι ήρωες στις περιπέτειές τους.

Η ΘΕΪΚΗ ΕΥΝΟΙΑ

Στον ομηρικό κόσμο οι θεοί αναμειγνύονται ενεργά στις υποθέσεις των ανθρώπων, και πολλές φορές εισακούουν τα αιτήματά τους, συνήθως με κάποιο μικρό ή μεγάλο αντάλλαγμα. Ο ήρωας του κάθε παίκτη αρχίζει το παιχνίδι με ένα θεό-προστάτη, ο οποίος διάκειται ευνοϊκά απέναντί του και μπορεί να τον βοηθήσει σε πολλές δύσκολες στιγμές. Το γιατί επιλέγουν οι θεοί κάποιους συγκεκριμένους θνητούς παραμένει μυστήριο, αλλά πολλοί ισχυρίζονται πως οι αθάνατοι μπορούν να διακρίνουν τη φλόγα του ήρωα που καίει στις καρδιές ορισμένων ανθρώπων από τη στιγμή της γέννησής τους. Οι θεοί έχουν ανάγκη από τέτοιους προμάχους για να επιβάλλουν τη θεϊκή τάξη στον κόσμο, κι έτσι παραχωρούν ένα μέρος της τεράστιας δύναμής τους στους προστατευόμενούς τους για να προωθήσουν τα σχέδιά τους, αλλά κι επειδή συμπαθούν ξεχωριστά κάποιους που επιδεικνύουν τον ίδιο χαρακτήρα και την ίδια συμπεριφορά με αυτούς.
Η εύνοια των θεών απέναντι στους θνητούς μεταφράζεται στο παιχνίδι σε **Πόντους Θεϊκής Εύνοιας**. Είναι ένα είδος «θεϊκού χρήματος» το οποίο μπορεί να χρησιμεύσει στους ήρωες με πάρα πολλούς τρόπους, όπως θα δείτε πιο κάτω. Επικαλούμενοι τη βοήθεια κάποιου θεού –συνήθως του θεού-προστάτη τους– και ξοδεύοντας πόντους θεϊκής εύνοιας, οι ήρωες μπορούν να σωθούν από βέβαιο θάνατο, να βελτιώσουν τις δεξιότητες και τα χαρακτηριστικά τους, ακόμα και να ανταμώσουν το θεό πρόσωπο με πρόσωπο. Κάθε ήρωας μπορεί να έχει μόνο ένα θεό-προστάτη, και αρχίζει το παιχνίδι με 40 πόντους εύνοιάς του, και με 0 πόντους εύνοιας των άλλων θεών. Σε κάθε παιχνίδι, ανάλογα με τις πράξεις των ηρώων, οι πόντοι αυτοί θα αυξάνονται ή θα μειώνονται. Γενναίες πράξεις ή ενέργειες που καθρεφτίζουν το χαρακτήρα και τις σφαίρες ενδιαφερόντων ενός θεού θα αυξάνουν τους πόντους θεϊκής εύνοιας αυτού του συγκεκριμένου θεού για τον ήρωα κάποιου παίκτη ή και για ολόκληρη την ομάδα των ηρώων. Ο Ραψωδός και οι παίκτες μπορούν να διαβάσουν ποιες είναι οι σφαίρες επιρροής και ποιοι οι κανόνες συμπεριφοράς που απαιτεί ο κάθε θεός, ώστε να ξέρουν με ποιο τρόπο μπορούν να αποσπάσουν την εύνοια του καθενός. Η ελάχιστη θεϊκή εύνοια είναι 1 πόντος και η μέγιστη που μπορεί να αποκτήσει κάποιος ήρωας 100 (εννοείται, για κάθε θεό ξεχωριστά). Απλές καθημερινές ενέργειες που ευνοεί ο θεός δεν μπορούν να προσφέρουν στους παίκτες περισσότερους από 5-10 πόντους θεϊκής εύνοιας σε κάθε περιπέτεια (και σ' αυτούς περιλαμβάνονται και οι θυσίες, οι οποίες γίνονται δεκτές ανάλογα με την οικονομική άνεση αυτού που τις προσφέρει), αλλά μεγάλα κατορθώματα που προωθούν τα σχέδια ενός θεού πάνω στον κόσμο μπορούν να έχουν ως αποτέλεσμα 30, 50, σε σπανιότατες περιπτώσεις ακόμα και 100, πόντους θεϊκής εύνοιας.
Οι παίκτες θα πρέπει να σημειώνουν σε κάθε παιχνίδι τους πόντους θεϊκής εύνοιας που κερδίζουν ή χάνουν οι ήρωές τους, ώστε να ξέρουν ανά πάσα στιγμή σε ποια θέση βρίσκονται απέναντι στον κάθε θεό.

ΘΕΪΚΗ ΔΥΣΜΕΝΕΙΑ

Όσο εύκολα μπορεί να αποκτήσει κάποιος την εύνοια ενός Ολύμπιου, τόσο εύκολα μπορεί και να τη χάσει. Η μη τήρηση των κανόνων συμπεριφοράς που απαιτεί ένας θεός τον κάνει να αποσύρει γρήγορα την εύνοιά του από έναν θνητό. Σε κάθε παιχνίδι που ο ήρωας απλώς και μόνο δεν τηρεί τους κανόνες συμπεριφοράς ενός συγκεκριμένου θεού, χάνει αυτομάτως Ζ10-3 πόντους θεϊκής εύνοιάς του. Οι μειώσεις αυτές συνεχίζονται για τους περισσότερους θνητούς μέχρι που η εύνοια του θεού να φτάσει στο 0, αλλά δε συνεχίζονται περαιτέρω. Ο θεός απλώς αδιαφορεί για τον συγκεκριμένο θνητό, αλλά συνήθως δεν τον εχθρεύεται. Ωστόσο, υπάρχουν

περιπτώσεις κατά τις οποίες κάποιος θεός οργίζεται απέναντι σε έναν ή περισσότερους θνητούς, για κάποια προσβολή που θεωρεί πως έχει υποστεί αυτός, κάποιοι προστατευόμενοί του, ή ο τομέας της Φύσης και του Κόσμου που προστατεύει. Για τέτοιου είδους σοβαρά παραπτώματα, οι πόντοι θεϊκής εύνοιας ενός ήρωα πέφτουν κάτω από το 0, δηλαδή γίνονται αρνητικοί, και μετατρέπονται σε **πόντους θεϊκής δυσμένειας**. Ο Ραψωδός θα πρέπει να είναι αρκετά προσεκτικός στην επιβολή πόντων θεϊκής δυσμένειας, επειδή η οργή ενός θεού είναι πολύ οδυνηρή και δεν αποφεύγεται καθόλου εύκολα. Για κάθε πόντο θεϊκής δυσμένειας, υπάρχει και 1% πιθανότητα σε κάθε μέρα που περνάει, ένας θεός να τιμωρήσει τον παραβάτη με τον οποίο έχει εξοργιστεί. Για παράδειγμα, 20 πόντοι θεϊκής δυσμένειας από τον Ποσειδώνα σημαίνει πως κάθε ημέρα που περνάει, ο ήρωας (και πιθανότατα οι σύντροφοί του) έχουν 20% πιθανότητες να βρεθούν σε μια τρομερή τρικυμία ή να δεχθούν την επίθεση θαλασσινών τεράτων (αν φυσικά ταξιδεύουν με πλοίο). Για τις μικρότερες παραβάσεις, η τιμωρία είναι σχετικά ήπια, και τις περισσότερες φορές απλώς αποκαλύπτει το θεό που κρύβεται πίσω από την ατυχία του ήρωα, αλλά για τις πιο φοβερές «ύβρεις» η τιμωρία είναι σχεδόν πάντα σκληρή και ακαριαία. Για προσβολές που οι ήρωες κάνουν άθελά τους στους θεούς, ο Ραψωδός σπάνια θα πρέπει να επιβάλει θεϊκή δυσμένεια μεγαλύτερη του -20, αλλά η παραβίαση κάποιου όρκου προς το θεό ή μια μεγάλη «ύβρις» (όπως η καταστροφή ενός ναού του θεού) επιφέρει πάντα σκληρή και γρήγορη τιμωρία, αν ο θνητός δε φροντίσει να επανορθώσει αμέσως το σφάλμα του.

Μερικές φορές, επειδή τα συμφέροντα κάποιων θεών μπορεί να συγκρούονται, οι ήρωες, αποκτώντας την εύνοια κάποιου θεού, αποκτούν αναπόφευκτα και τη δυσμένεια κάποιου άλλου. Ο Ραψωδός θα πρέπει να είναι ιδιαίτερα προσεκτικός, ώστε να μη θεωρηθεί άδικος από τους παίκτες, αλλά ταυτόχρονα να διατηρήσει το χρώμα των ομηρικών επών που θέλουν τους θεούς να ανταγωνίζονται μεταξύ τους.

ΟΙ ΘΕΟΙ ΠΡΟΣΤΑΤΕΣ

Ειδικές είναι οι περιπτώσεις των προστατευόμενων των θεών. Ένας ήρωας, όπως είπαμε, δεν μπορεί να έχει περισσότερους από ένα θεό-προστάτη (ο οποίος τις πιο πολλές φορές είναι αυτός που προστατεύει την ασχολία την οποία διδάχθηκε καθώς μεγάλωνε). Αυτό, βέβαια, δεν τον εμποδίζει να λατρεύει και να επικαλείται τους άλλους θεούς όταν υπάρχει ανάγκη, αλλά η ιδιαίτερη εύνοια του θεού-προστάτη απέναντι στον ήρωα απαιτεί την ανάλογη συμπεριφορά και από τον τελευταίο. Έτσι, ο κάθε ήρωας θα πρέπει να ακολουθεί χωρίς παρέκκλιση τους κανόνες συμπεριφοράς του θεού-προστάτη του, διαφορετικά χάνει πολύ γρηγορότερα την εύνοιά του. Ο Ραψωδός θα πρέπει να φροντίζει ώστε ο ήρωας ενός παίκτη να χάνει και να κερδίζει πόντους εύνοιας του θεού προστάτη του με διπλάσιο ρυθμό από κείνον που την κερδίζουν ή τη χάνουν οι υπόλοιποι θνητοί (τριπλάσιο για τους ιερείς). Ο σεβασμός απέναντι στη Φύση μπορεί να χαρίσει σε ένα παιχνίδι 10 πόντους εύνοιας της Δήμητρας σε όλους τους παίκτες, αλλά 20 πόντους σε όποιον απ' αυτούς είναι προστατευόμενός της. Με την ίδια λογική, αν κάψουν ένα χωράφι στην προσπάθειά τους να ξετρυπώσουν το θηρίο που κυνηγούν, όλοι θα χάσουν 10 πόντους θεϊκής εύνοιας της Δήμητρας, αλλά ο προστατευόμενός της θα χάσει 20. Για τους προστατευόμενους, η μείωση της θεϊκής εύνοιας για απλά παραπτώματα δε σταματάει στο 0, αλλά μπορεί να μετατραπεί και σε θεϊκή δυσμένεια, ειδικά αν ο προστατευόμενος είναι ιερέας του θεού ή της θεάς ή έχει πάρει κάποιον όρκο απέναντί του.

Αλλαγή θεού-προστάτη δεν είναι εύκολο να γίνει μετά το ξεκίνημα της «καριέρας» του ήρωα. Αν ο ήρωας επιθυμεί κάτι τέτοιο, θα πρέπει να δώσει ένα δύσκολο όρκο στον καινούριο θεό-προστάτη του, και να υποστεί 30 πόντους θεϊκής δυσμένειας από τον παλιό θεό προστάτη, εκτός κι αν δώσει ένα βαρύ όρκο και σ' αυτόν, σαν ένα είδος ανταλλάγματος για την εγκατάλειψή του. Η εύνοια του νέου θεού-προστάτη μετά από τον παραπάνω όρκο ξεκινάει από τους 40 πόντους ή από την τρέχουσα θεϊκή εύνοια του νέου θεού-προστάτη για τον ήρωα (όποιο είναι το μεγαλύτερο).

Οι **θυσίες** αποτελούν αναπόσπαστο τμήμα της ομηρικής θρησκευτικής ζωής. Μπορεί να είναι αιματηρές (δηλαδή θυσίες ζώων), ή αναίμακτες, δηλαδή προσφορές κρασιού, μελιού, λαδιού, καρπών, λουλουδιών, ή ακόμα και αντικειμένων όπως είναι τα όπλα ή τα κοσμήματα. Οι πλούσιοι ευγενείς είναι υποχρεωμένοι από την κοινωνική τους θέση να τελούν συχνά θυσίες ζώων στους θεούς. Οι θυσίες γίνονται σε ειδικά σημεία, τους βωμούς, από τον ιερέα, ο οποίος κόβει το λαιμό του ζώου με ένα τελετουργικό μαχαίρι. Η παράδοση λέει πως ποτέ δε θυσιαζόταν ζώο το οποίο να μη σκύβει πρόθυμα το κεφάλι στο μαχαίρι του ιερέα, δείχνοντας έτσι την επιθυμία του να σφαγιαστεί προς τιμήν του θεού. Όπως είπαμε και στον πρόλογο, η θυσία των ζώων δεν είχε τότε την απαξία που έχει στη σημερινή κοινωνία της αφθονίας και του καταναλωτισμού. Τις περισσότερες φορές (εκτός από εκείνες που οι θυσίες ήταν ολοκαυτώματα, δηλαδή το ολοκληρωτικό κάψιμο του θυσιασμένου ζώου) το κρέας των ζώων μοιραζόταν στους συγκεντρω-

μένους, και κυρίως στον απλό λαό, ο οποίος έτρωγε κρέας μόνο σε τέτοιου είδους περιστάσεις. Η σημερινή «πολιτικώς ορθή» κοινωνία μας, η οποία καταναλώνει καθημερινά αμέτρητους τόνους κρέατος ζώων τα οποία σφαγιάζονται μεθοδικά και μηχανικά, μακριά από τα μάτια των καταναλωτών, σίγουρα είναι πολύ πιο υπόλογος απέναντι στη Φύση απ' όσο οι πρόγονοί μας.

Οι θυσίες λαμβάνονται υπόψη από τους θεούς ανάλογα με την κοινωνική θέση και την οικονομική άνεση εκείνου που τις προσφέρει. Πάντως, ο Ραψωδός δεν πρέπει ποτέ να επιτρέπει στους παίκτες να καταχρώνται αυτής της μεθόδου για να αποκτούν μεγαλύτερη θεϊκή εύνοια. Οι θεοί θα εκτιμήσουν μια τέτοια προσφορά μόνον αν εκείνος που την προσφέρει πραγματικά στερείται κάτι. Για παράδειγμα, μια θυσία ζώων από έναν πλούσιο ευγενή δεν μπορεί σε καμιά περίπτωση να προσφέρει από μόνη της πάνω από 1 έως 3 πόντους θεϊκής εύνοιας το μήνα, ενώ η «θυσία» ενός μαγικού αντικειμένου μεγάλης αξίας (δηλαδή η τελετουργική καταστροφή του ή η προσφορά του σε κάποιο ναό) μπορεί να προσφέρει ακόμα και 50 πόντους εύνοιας από κάποιο θεό.

Όρκοι: Ο κάθε θεός μπορεί να παρακινηθεί να βοηθήσει κάποιον θνητό ή να τον απαλλάξει από τη δυσμένειά του, αν ο θνητός δώσει μια υπόσχεση, παίρνοντας κάποιον όρκο προς το θεό. Ένας όρκος, ανάλογα με την κρίση του Ραψωδού, μπορεί να αυξήσει τις πιθανότητες παροχής θεϊκής βοήθειας τη συγκεκριμένη στιγμή κατά 30-100 εκατοστιαίες μονάδες, να εξαλείψει όλους τους πόντους θεϊκής δυσμένειας, ή να αυξήσει κατά 30-100 τους πόντους θεϊκής εύνοιας, πάντα ανάλογα με τη σοβαρότητα και τη δυσκολία του όρκου. Ο όρκος μπορεί να δοθεί και αυθόρμητα από τον ήρωα, αλλά σε περίπτωση μιας σπάνιας εμφάνισης του θεού μετά από επίκλησή του, ο θεός απαιτεί πάντα κάποιον όρκο σε αντάλλαγμα για τη βοήθειά του, εκτός κι αν ο ήρωας που τον επικαλείται είναι προστατευόμενός του. Σε όλες τις παραπάνω περιπτώσεις, τυχόν παράβαση του όρκου οδηγεί αυτόματα σε 30 πόντους θεϊκής δυσμένειας από το συγκεκριμένο θεό, χωρίς δικαίωμα νέας απόδοσης επιείκειας, πέρα από την περίπτωση έμπρακτης μετάνοιας και επανόρθωσης. Ο Ραψωδός είναι ελεύθερος να επινοήσει όρκους ευκολότερους ή δυσκολότερους ως προς την τήρησή τους, ανάλογα με το χαρακτήρα του θεού και τη βοήθεια που θα προσφέρει.

> Παραδείγματα: *Ο Άρης μπορεί να ζητήσει τις ζωές δέκα πολεμιστών στη μάχη, η Άρτεμις ένα έως πέντε χρόνια παρθενίας, ο Ήφαιστος τη «θυσία» 100 κιλών μπρούντζου μέσα σ' ένα ηφαίστειο.*





Σφαίρες επιρροής

Ο κάθε θεός έχει κάτω από την επιρροή του έναν τομέα της φύσης ή της ανθρώπινης ζωής. Σε κάποιες περιπτώσεις, οι σφαίρες αυτές αλληλεπικαλύπτονται. Ουσιαστικά, η παράγραφος αυτή αποτελεί μια πυξίδα για τους τομείς της ζωής των ηρώων που επηρεάζει ή μπορεί να επηρεάσει ο κάθε θεός.

Σύμβολο

Ένα αντικείμενο ή φαινόμενο το οποίο καθρεφτίζει την προσωπικότητα του θεού. Ο Ραψωδός μπορεί να επιτρέπει στους ήρωες να κατέχουν κάποιο προσωπικό φυλαχτό με το σύμβολο, το οποίο να προσφέρει κάτι, ανάλογα με το θεό που αντιπροσωπεύει (όχι όμως κάτι τόσο ισχυρό ώστε να καταστρέφει την ισορροπία του παιχνιδιού). Το φυλαχτό αυτό πρέπει να αποκτηθεί με κόπο, και ίσως η εύρεσή του να αποτελέσει το στόχο ενός μικρού έπους. Θα πρέπει να έχει ευλογηθεί από ένα μεγάλο ιερέα ή ιέρεια του θεού ή της θεάς, ή ίσως κι από τον ίδιο το θεό ή τη θεά, για κάποιες σπουδαίες υπηρεσίες.

Ιερό ζώο

Ένα ζώο το οποίο και αυτό καθρεφτίζει την προσωπικότητα του θεού. Ο ήρωας απαγορεύεται συνήθως να σκοτώσει το ιερό ζώο του θεού του (με εξαίρεση, ίσως, την Αρτέμιδα, η οποία επιτρέπει με μέτρο το κυνήγι του ελαφιού) σε οποιαδήποτε άλλη περίπτωση εκτός από τη θυσία προς τιμήν του.

Συνηθισμένοι προστατευόμενοι

Οι ήρωες ή άλλοι θνητοί τους οποίους ο θεός ή η θεά έχουν συνήθως κάτω από την προστασία τους. Οι ήρωες μπορούν να λατρεύουν όλους τους θεούς, αλλά έχουν μόνον έναν προσωπικό προστάτη. Αυτό δεν σημαίνει, όμως, πως σε μια στιγμή ανάγκης που εμπίπτει στη σφαίρα κάποιου άλλου θεού, δεν μπορούν να ζητήσουν και τη δική του βοήθεια, αρκεί φυσικά να έχουν τους ανάλογους πόντους θεϊκής εύνοιας του συγκεκριμένου θεού.

Συνηθισμένοι τρόποι παροχής προστασίας

Οι τρόποι με τους οποίους ο θεός ή η θεά συνηθίζουν να βοηθούν εκείνους που τους επικαλούνται τη στιγμή που κινδυνεύει η ζωή τους. Ο Ραψωδός μπορεί να επινοήσει κι άλλους τρόπους οι οποίοι να ταιριάζουν με το χαρακτήρα του κάθε θεού. Οι πιθανότητες επί τοις εκατό για αποστολή βοήθειας από το θεό είναι όσες και οι πόντοι θεϊκής εύνοιας για τους συνηθισμένους θνητούς και οι διπλάσιες για τους προστατευόμενούς τους. Η αίτηση για παροχή προστασίας δεν μπορεί να γίνει παρά μόνο μία φορά σε κάθε περίπτωση κινδύνου και για κάθε συγκεκριμένο θεό. Η αποστολή βοήθειας γίνεται συνήθως μέσα σε Ζ3-1 γύρους μάχης, από τη στιγμή που ο ήρωας επικαλέστηκε τη βοήθεια του θεού.

> Παράδειγμα: *Ένας απλός θνητός με 40 πόντους θεϊκής εύνοιας της Αφροδίτης έχει 40% πιθανότητες να μεταφερθεί σε ασφαλές σημείο από τη θεά αν την επικαλεστεί σε στιγμή κινδύνου. Ένας προστατευόμενος της ίδιας θεάς έχει 80% πιθανότητες.*

> **Προσοχή! Με κάθε πετυχημένη επίκληση θεϊκής βοήθειας, οι πόντοι θεϊκής εύνοιας για τον συγκεκριμένο θνητό μειώνονται στο μισό. Έτσι, στο παραπάνω παράδειγμα, και οι δυο θνητοί αμέσως μετά την τυχόν επέμβαση της θεάς θα έχουν μόνο 20 πόντους θεϊκής εύνοιας της Αφροδίτης. Στους θεούς δεν αρέσει να τους ενοχλούν συνέχεια!**

Κανόνες συμπεριφοράς

Οι βασικές αρχές συμπεριφοράς που θα πρέπει να διέπουν, καταρχάς τους προστατευόμενους του θεού, αλλά κατά δεύτερο λόγο και οποιονδήποτε επιθυμεί την εύνοια του συγκεκριμένου θεού. Ασφαλώς, ο θεός ή η θεά απαιτεί με απόλυτο τρόπο την τήρηση των κανόνων από το δικό του ή το δικό της προστατευόμενο, κι ακόμα περισσότερο από τους ιερείς ή τις ιέρειές τους. Έτσι, η μείωση της θεϊκής εύνοιας θα είναι σίγουρα μεγαλύτερη αν ο παραβάτης έχει την ιδιαίτερη σχέση του προστατευόμενου με το θεό ή τη θεά.

Δεξιότητες θεϊκού ενδιαφέροντος

Ανάλογα με τις σφαίρες επιρροής του, ο κάθε θεός έχει κάτω από την προστασία του ορισμένες δεξιότητες, από κείνες που αναφέρονται στο κεφάλαιο των δεξιοτήτων ή στο κεφάλαιο της μάχης. Το γεγονός αυτό έχει πρακτικό ενδιαφέρον για τους ήρωες: Για κάθε 10 πόντους θεϊκής εύνοιας που «ξοδεύει» γι' αυτόν το σκοπό ο ήρωας, μπορεί να αυξήσει κατά μία εκατοστιαία μονάδα την ικανότητά του σε μια δεξιότητα του ενδιαφέροντος του συγκεκριμένου θεού. Η αύξηση αυτή δεν μπορεί να οδηγήσει μια δεξιότητα σε ποσοστό πάνω από το 70%. Από εκεί και πάνω το «τίμημα» είναι 20 πόντοι θεϊκής εύνοιας για κάθε 1% αύξηση.

Από την άλλη, αν η αύξηση της ικανότητας στις συγκεκριμένες δεξιότητες γίνει μετά από εμπειρία, εξάσκηση ή μελέτη, ο ήρωας αποκτά ισάριθμους πόντους θεϊκής εύνοιας με την αύξηση της ικανότητάς του στις ανάλογες δεξιότητες.

Οι παραπάνω αυξήσεις, σε όλες τις περιπτώσεις, διπλασιάζονται όταν ο ήρωας είναι προστατευόμενος του συγκεκριμένου θεού.

Αν κάποια δεξιότητα ανήκει στη σφαίρα ενδιαφέροντος περισσότερων του ενός θεών, ο ήρωας θα πρέπει να επιλέξει μόνο έναν, την εύνοια του οποίου θα «ξοδέψει» ή θα αποκτήσει.

> Παράδειγμα: *Ο Αριστόβουλος έχει 65% Ικανότητα στο Δόρυ και 40 πόντους θεϊκής εύνοιας από την Αθηνά. Μπορεί να ξοδέψει όλη την εύνοια της θεάς για να αυξήσει την ικανότητά του στο δόρυ κατά (40:10=) 4%. Αν είχε προστάτισσά του την Αθηνά, η αύξηση θα ήταν 8%. Ασφαλώς, ο Αριστόβουλος μπορεί να ξοδέψει μόνον ένα μέρος της θεϊκής εύνοιας. Όπως και να έχει το πράγμα, αν ο Αριστόβουλος αυξήσει μόνο με την εμπειρία ή με την εξάσκηση την ικανότητά του στο δόρυ κατά 4%, αυξάνει ταυτόχρονα κατά 4 και τη θεϊκή εύνοια της Αθηνάς (κατά 8 αν είναι προστατευόμενός της).*

Τρόποι τιμωρίας

Εδώ αναγράφονται ενδεικτικά κάποιοι τρόποι με τους οποίους οι θεοί τιμωρούν τους παραβάτες των νόμων τους, ειδικά αυτών που αφορούν τις σφαίρες επιρροής τους. Οι πιθανότητες να επέλθει η τιμωρία κάθε ημέρα που περνάει είναι όσες και οι πόντοι θεϊκής δυσμένειας του συγκεκριμένου θεού ή θεάς που έχει ένας ήρωας. Ο θεός τιμωρεί πάντα τον παραβάτη με την πιο ήπια ή αργή μορφή τιμωρίας που αναφέρεται, ώστε να του δώσει την ευκαιρία να επανορθώσει, και μόνο σε περιπτώσεις τρομερής ύβρεως καταφεύγει στα πιο «δραστικά» μέτρα.

Πιθανότητες προσωπικής εμφάνισης σε επίκληση

Αυτές είναι οι πιθανότητες να εμφανιστεί ο ίδιος ο θεός, με κάποια από τις μορφές του, μπροστά στον πιστό, αν εκείνος πάρει την πρωτοβουλία να τον επικαλεστεί. Οι πιθανότητες είναι διπλάσιες για τον προστατευόμενό του θεό. Η επίκληση μπορεί να γίνει μόνο μία φορά την εβδομάδα, και με μία μόνο ζαριά, δίχως δικαίωμα νέας προσπάθειας πριν περάσει μία ακόμα εβδομάδα. Αν ο πιστός τα καταφέρει, μπορεί να ζητήσει από το θεό ή τη θεά που θα εμφανιστεί οποιαδήποτε λογική χάρη — αν και συνήθως ο θεός θα ζητήσει κάτι σε αντάλλαγμα, συνήθως με τη μορφή ενός όρκου ή της ανάληψης ενός άθλου. Έτσι κι αλλιώς, μετά από μια τέτοια «απρόθυμη» εμφάνιση του θεού, οι πόντοι θεϊκής εύνοιάς του για τον συγκεκριμένο πιστό μειώνονται στο 1/4. Κάτι τέτοιο θα εμποδίζει τους παίκτες να καταχρώνται της βοήθειας των θεών στο παιχνίδι.

Χαρακτηριστικά που μπορεί να βελτιώσει

Ο κάθε θεός μπορεί να βελτιώσει ένα ή περισσότερα χαρακτηριστικά ενός ήρωα (εκτός από τη ΘΕΛ), με την προϋπόθεση πως κανένα δε θα ξεπεράσει μ' αυτόν τον τρόπο το 20. Το «κόστος» είναι 40 πόντοι θεϊκής εύνοιας για κάθε πόντο χαρακτηριστικού μέχρι τον αριθμό 9, 60 πόντοι θεϊκής εύνοιας για κάθε πόντο χαρακτηριστικού μέχρι τον αριθμό 12, 80 πόντοι θεϊκής εύνοιας για κάθε πόντο χαρακτηριστικού μέχρι τον αριθμό 15, και 100 πόντοι θεϊκής εύνοιας για κάθε πόντο χαρακτηριστικού μέχρι τον αριθμό 20. Οι προστατευόμενοι ενός θεού μπορούν να μειώσουν το τίμημα των πόντων θεϊκής εύνοιας στο μισό.

> Παράδειγμα: *Ο Αριστόβουλος έχει εξυπνάδα 11, και θέλει να την αυξήσει στο 12. Ζητά τη βοήθεια της Αθηνάς, και ξοδεύει τους 60 πόντους θεϊκής εύνοιας που είχε αποκτήσει από τη θεά. Η εξυπνάδα του Αριστόβουλου ανεβαίνει στο 12. Αν κάποια στιγμή θα θελήσει να τη φτάσει στο 13, θα πρέπει να «πληρώσει» 80 και όχι 60 πόντους θεϊκής εύνοιας. Αν η Αθηνά ήταν η προστάτισσά του, θα χρειαζόταν να ξοδέψει μόνο 30 πόντους θεϊκής εύνοιας στην πρώτη περίπτωση και 40 πόντους στη δεύτερη.*



ZEYS

Ο Ζευς ή Δίας είναι ο βασιλιάς των θεών. Ενδιαφέρεται ιδιαίτερα για τον κόσμο των θνητών και πολλές φορές μεταμφιέζεται και κατεβαίνει ο ίδιος στη Γη για να δοκιμάσει την αξία των ανθρώπων ή να γεννήσει ήρωες μαζί με πανέμορφες θνητές. Εκπροσωπεί το νόμο, την τάξη και το κατεστημένο. Δεν ανέχεται τους παραβάτες, και τους τιμωρεί ανελέητα. Οι ήρωες πιθανότατα δε θα τον συναντήσουν ποτέ κατά πρόσωπο, ή τουλάχιστον δε θα καταλάβουν ότι τον συνάντησαν, παρά μόνον όταν φτάσουν σε πολύ ψηλά επίπεδα τελειότητας, γενναιότητας και αρετής.

Σφαίρες επιρροής:
Διακυβέρνηση, δύναμη, εξουσία, δικαιοσύνη, φιλοξενία, καιρικά φαινόμενα.

Σύμβολα:
Κεραυνός, αιγίδα (ασπίδα).

Ιερό ζώο:
Αετός.

Συνηθισμένοι προστατευόμενοι:
Βασιλιάδες, ευγενείς, μεγάλοι ήρωες (με τουλάχιστον 4 χαρακτηριστικά στο 18).

Συνηθισμένοι τρόποι παροχής προστασίας:
Ζ3 κεραυνοί εναντίον των αντιπάλων (Ζ100 πόντοι ζημιάς ο καθένας). 80% πιθανότητες για τους επιζήσαντες να πανικοβληθούν και να το βάλουν στα πόδια.

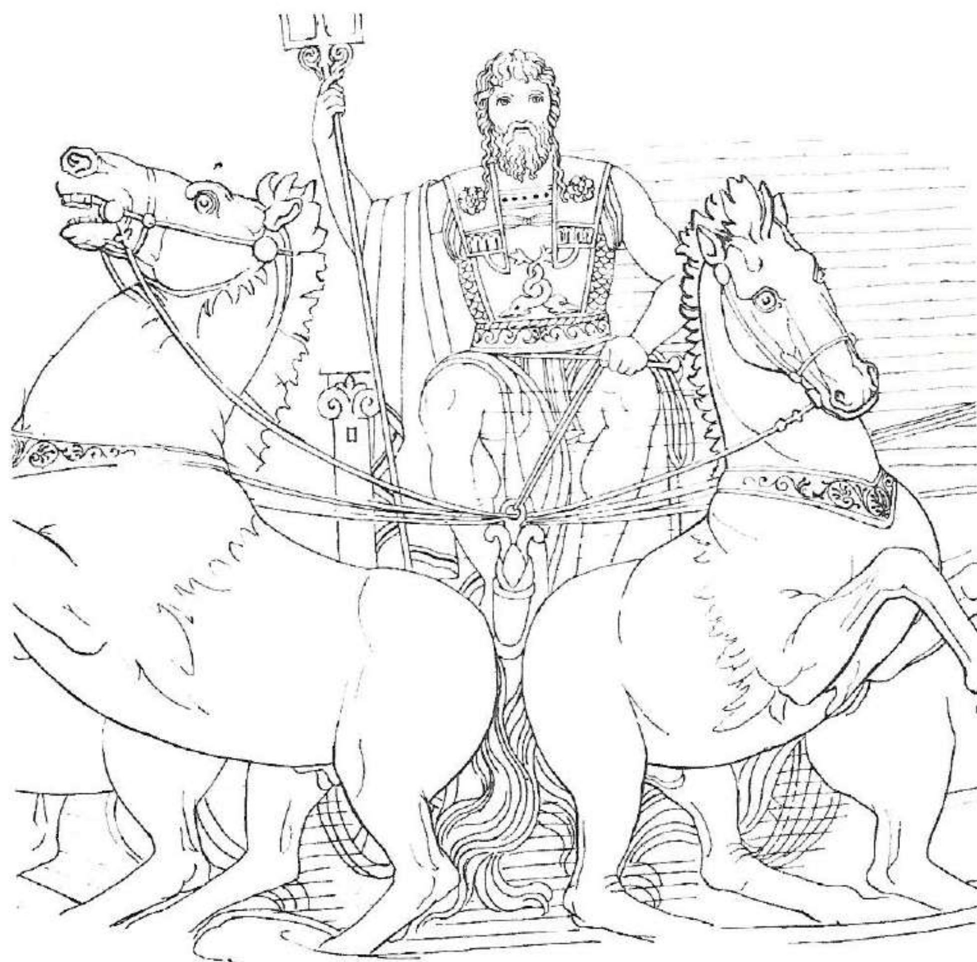
Κανόνες συμπεριφοράς:
Γενναιότητα, γενναιοδωρία, φιλοξενία, επιβολή του θεσπισμένου δικαίου, θυσίες βοδιών από τους πλούσιους ευγενείς.

Δεξιότητες θεϊκού ενδιαφέροντος:
Γνώση ανθρώπων, Γνώση φαινομένων, Ρητορική, Παραλλαγή, Δόρυ, Ακόντιο, Ασπίδα.

Τρόποι τιμωρίας:
Κεραυνός (Ζ100 πόντοι ζημιάς, 100% πιθανότητες επιτυχίας), μεταμόρφωση σε ζώο ή φυτό (παροδικά ή μόνιμα, ανάλογα με το παράπτωμα).

Πιθανότητες προσωπικής εμφάνισης σε επίκληση:
1% ανά 40 πόντους θεϊκής εύνοιας.

Χαρακτηριστικά που μπορεί να βελτιώσει:
Όλα (εκτός από ΘΕΛ).



ΠΟΣΕΙΔΩΝ

Ο Ποσειδών είναι ο κυρίαρχος της θάλασσας και του στοιχείου του νερού γενικότερα. Είναι ένας θεός που όσο εύκολα εξοργίζεται τόσο εύκολα, τις περισσότερες φορές, ημερεύει. Οι ναυτικοί θεωρούν την προστασία του απαραίτητη.

Σφαίρες επιρροής:
Θάλασσα, ποτάμια, λίμνες, νερό γενικότερα.

Σύμβολο:
Τρίαινα.

Ιερά ζώα:
Άλογο, δελφίνι, ταύρος.

Συνηθισμένοι προστατευόμενοι:
Ναυτικοί, ψαράδες, ιππείς.

Συνηθισμένοι τρόποι παροχής προστασίας:
Έλεγχος του στοιχείου του νερού, αναπνοή κάτω από το νερό, εμφάνιση δελφινιών ή θαλασσινών τεράτων.

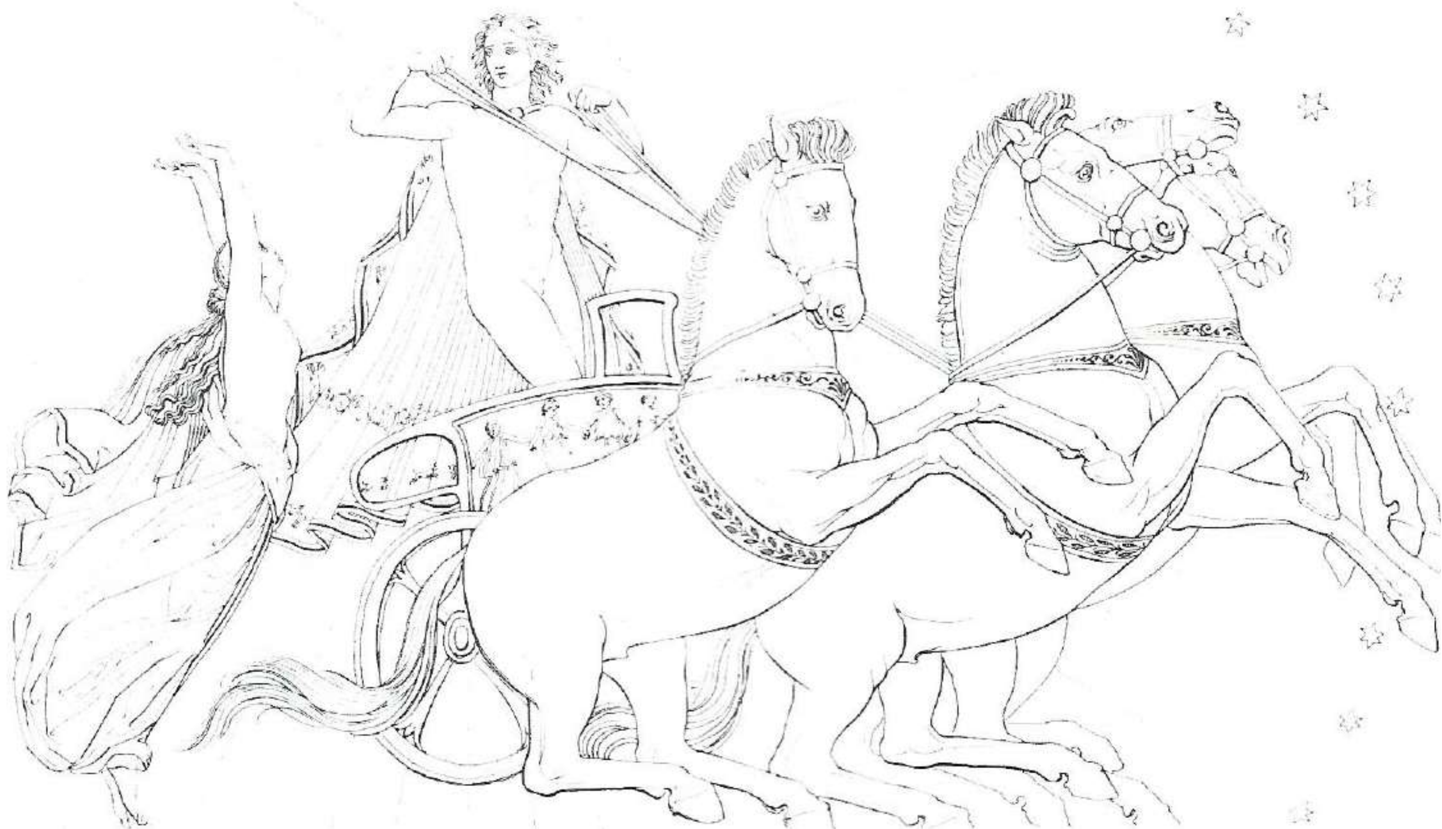
Κανόνες συμπεριφοράς:
Σεβασμός στο υδάτινο στοιχείο και στα πλάσματά του, θυσίες αλόγων από τους πλούσιους ευγενείς.

Δεξιότητες θεϊκού ενδιαφέροντος:
Κολύμπι, ψάρεμα, Γνώση ζώων (θαλάσσιων), ναυσιπλοΐα, ιππασία, ακόντιο (καμάκι), δόρυ (τρίαινα).

Τρόποι τιμωρίας:
Τρομερή τρικυμία, εμφάνιση θαλασσινών τεράτων, πλημμύρες.

Πιθανότητες προσωπικής εμφάνισης σε επίκληση:
1% ανά 5 πόντους θεϊκής εύνοιας στη θάλασσα, 1% ανά 30 πόντους θεϊκής εύνοιας στην ξηρά.

Χαρακτηριστικά που μπορεί να βελτιώσει:
ΔΥΝ, ΑΝΤ.



Απόλλων

Ο Απόλλων είναι ο θεός του φωτός, της μουσικής, της ιατρικής, της μαντείας και της τοξοβολίας. Δείχνει ιδιαίτερη συμπάθεια στους όμορφους και επιδέξιους ήρωες (ΕΠΙ και ΕΜΦ πάνω από 15), αλλά η οργή του είναι τρομερή αν κάποιος συλήσει ένα ιερό ή προσβάλει κάποιον ιερέα του.

Σφαίρες επιρροής:
Καλές τέχνες (κυρίως μουσική, χορός, τραγούδι), μαντική, τοξοβολία, ιατρική, κτηνοτροφία.

Σύμβολα:
Λύρα, τόξο.

Ιερά ζώα:
Λύκος, τράγος, γρύπας.

Συνηθισμένοι προστατευόμενοι:
Κιθαρωδοί, χορευτές, τραγουδιστές, μάντεις, τοξότες, θεραπευτές, ήρωες με ΕΠΙ και ΕΜΦ πάνω από 15.

Συνηθισμένοι τρόποι παροχής προστασίας:
Εμφάνιση άγριων ζώων, Εκτόξευση Ζ10 θεϊκών βελών (100% επιτυχία, ζημιά 3Ζ10, καμιά προστασία από αρματωσιά, 1 σε κάθε αντίπαλο), επαναφορά Ζ10+3 χαμένων πόντων ζωής από τραύματα, θεραπεία από ασθένεια.

Κανόνες συμπεριφοράς:
Αγάπη προς τις τέχνες, το φως, την ομορφιά.

Δεξιότητες θεϊκού ενδιαφέροντος:
Τοξοβολία, Γνώση ζώων, Γνώση φυτών, Πρώτες βοήθειες, Χορός, Μουσικά όργανα (λύρα), Τραγούδι.

Τρόποι τιμωρίας:
Ασθένεια (κάθε ημέρα, ο ήρωας πρέπει να ρίχνει στο Ζ100 αριθμό μεγαλύτερο από τους πόντους θεϊκής δυσμένειας του Απόλλωνος ή να χάνει 1 πόντο ΔΥΝ ή ΑΝΤ ή ΕΠΙ ή ΕΜΦ μόνιμα, εκτός κι αν κατορθώσει να εξιλεωθεί μπροστά στο θεό).

Πιθανότητες προσωπικής εμφάνισης σε επίκληση:
1% ανά 10 πόντους θεϊκής εύνοιας.

Χαρακτηριστικά που μπορεί να βελτιώσει:
ΑΝΤ, ΕΠΙ, ΕΜΦ.

Ερμής

Ο Ερμής είναι ο θεός της γρηγοράδας, της πονηριάς, και του εμπορίου, αλλά έχει και μια σκοτεινότερη πλευρά, ως ψυχοπομπός των νεκρών. Του αρέσει να προστατεύει όσους ρισκάρουν για να πετύχουν το σκοπό τους, και δεν οργίζεται με τους θνητούς τόσο συχνά όσο οι άλλοι θεοί.



Σφαίρες επιρροής:
Εμπόριο, μετάδοση πληροφοριών, κλοπή.

Σύμβολο:
Κηρύκιο.

Ιερά ζώα:
Αλεπού, γεράκι.

Συνηθισμένοι προστατευόμενοι:
Έμποροι, αγγελιαφόροι, δρομείς, παλαιστές, κλέφτες, ζητιάνοι, αυλητές, ρήτορες, ταξιδιώτες.

Συνηθισμένοι τρόποι παροχής προστασίας:
Να γίνεσαι αόρατος για Ζ10 γύρους μάχης, διπλασιασμός της ΕΠΙ και της ταχύτητας στο τρέξιμο για 2Ζ10 Γύρους μάχης.

Κανόνες συμπεριφοράς:
Πονηριά, γρηγοράδα, αποφυγή οκνηρίας, έξυπνοι τρόποι λύσης ενός προβλήματος.

Δεξιότητες θεϊκού ενδιαφέροντος:
Άλμα, Αποφυγή, Πάλη, Μουσικά όργανα (αυλός), Ακροβασία/Ταχυδακτυλουργία, Πειστική ομιλία, Ρητορική, Αθόρυβη κίνηση, Σφεντόνα.

Τρόποι τιμωρίας:
Ατυχία (διπλασιασμός ή τριπλασιασμός του ποσοστού απόλυτης αποτυχίας σε όλες τις δεξιότητες ενδιαφέροντος του θεού).

Πιθανότητες προσωπικής εμφάνισης σε επίκληση:
1% ανά 5 πόντους θεϊκής εύνοιας.

Χαρακτηριστικά που μπορεί να βελτιώσει:
ΑΝΤ, ΕΞΥ.



Άρης

Ο Άρης είναι ο θεός του πολέμου και της ωμής βίας. Αρέσκεται στη σφαγή και στο αίμα. Οι περισσότεροι θνητοί αποφεύγουν να τον λατρεύουν επειδή είναι απαιτητικός θεός, και οδηγεί συχνά τους προστατευόμενούς του σε πρόωρο θάνατο.

Σφαίρες επιρροής:
Πόλεμος, βία.

Σύμβολο:
Ξίφος.

Ιερό ζώο:
Σκύλος.

Συνηθισμένοι προστατευόμενοι:
Πολεμιστές, ιδίως μισθοφόροι.

Συνηθισμένοι τρόποι παροχής προστασίας:
Πολεμικός παροξυσμός (διπλασιασμός της ικανότητας επίθεσης και των αρχικών πόντων ζωής, αλλά μείωση στο μισό της ικανότητας άμυνας για Ζ10+2 γύρους. Οι «επίπλαστοι» πόντοι ζωής χάνονται πριν από τους φυσιολογικούς κατά τη διάρκεια της μάχης).

Κανόνες συμπεριφοράς:
Παράτολμη γενναιότητα στη μάχη, κανένα έλεος για τον αντίπαλο, αλλά και καμιά αίτηση οίκτου από τον ίδιο τον προστατευόμενο προς τους αντιπάλους του.

Δεξιότητες θεϊκού ενδιαφέροντος:
Κάθε είδους όπλο.

Τρόποι τιμωρίας:
Διπλασιασμός ή τριπλασιασμός των πιθανοτήτων απόλυτης αποτυχίας στη μάχη, μείωση των δεξιοτήτων στα όπλα κατά 4Ζ10% το καθένα (ο Ραψωδός ρίχνει το ζάρι για τις πιθανότητες θεϊκής τιμωρίας πριν από το ξεκίνημα της πρώτης μάχης της ημέρας).

Πιθανότητες προσωπικής εμφάνισης σε επίκληση:
1% ανά 5 πόντους θεϊκής εύνοιας σε καιρό πολέμου, 1% ανά 20 πόντους θεϊκής εύνοιας σε καιρό ειρήνης.

Χαρακτηριστικά που μπορεί να βελτιώσει:
ΔΥΝ, ΑΝΤ.

Ήφαιστος

Ο Ήφαιστος είναι ο θεός της μεταλλουργίας, αλλά και όλων των άλλων πρακτικών τεχνών. Είναι επίσης ο εφευρέτης μεταξύ των θεών, κι έχει κατασκευάσει πολλές και καταπληκτικές συσκευές, μηχανικούς ανθρώπους, μαγικά όπλα, κι άλλα θαυμαστά τεχνουργήματα. Είναι ήπιος και καλόγνωμος θεός, ο οποίος επιθυμεί περισσότερο να προστατεύει και να δημιουργεί παρά να επιτίθεται και να καταστρέφει.



Σφαίρες επιρροής:
Τέχνες, κυρίως η μεταλλουργία, η ξυλουργική, η χρυσοχοΐα και η αργυροχοΐα, αλλά και κάθε είδους ανθρώπινη κατασκευή.

Σύμβολα:
Σφυρί και λαβίδα.

Ιερό ζώο:
Κανένα.

Συνηθισμένοι προστατευόμενοι:
Μεταλλουργοί, τεχνίτες, κάθε είδους εφευρέτες.

Συνηθισμένοι τρόποι παροχής προστασίας:
Διπλασιασμός της αντοχής των όπλων και της προστασίας από την ασπίδα και την αρματωσιά για Ζ10+2 γύρους. Αν ο πιστός δε φοράει αρματωσιά, για Ζ10+2 γύρους μάχης προστατεύεται από Ζ10+2 πόντους ζημιάς σε κάθε χτύπημα.

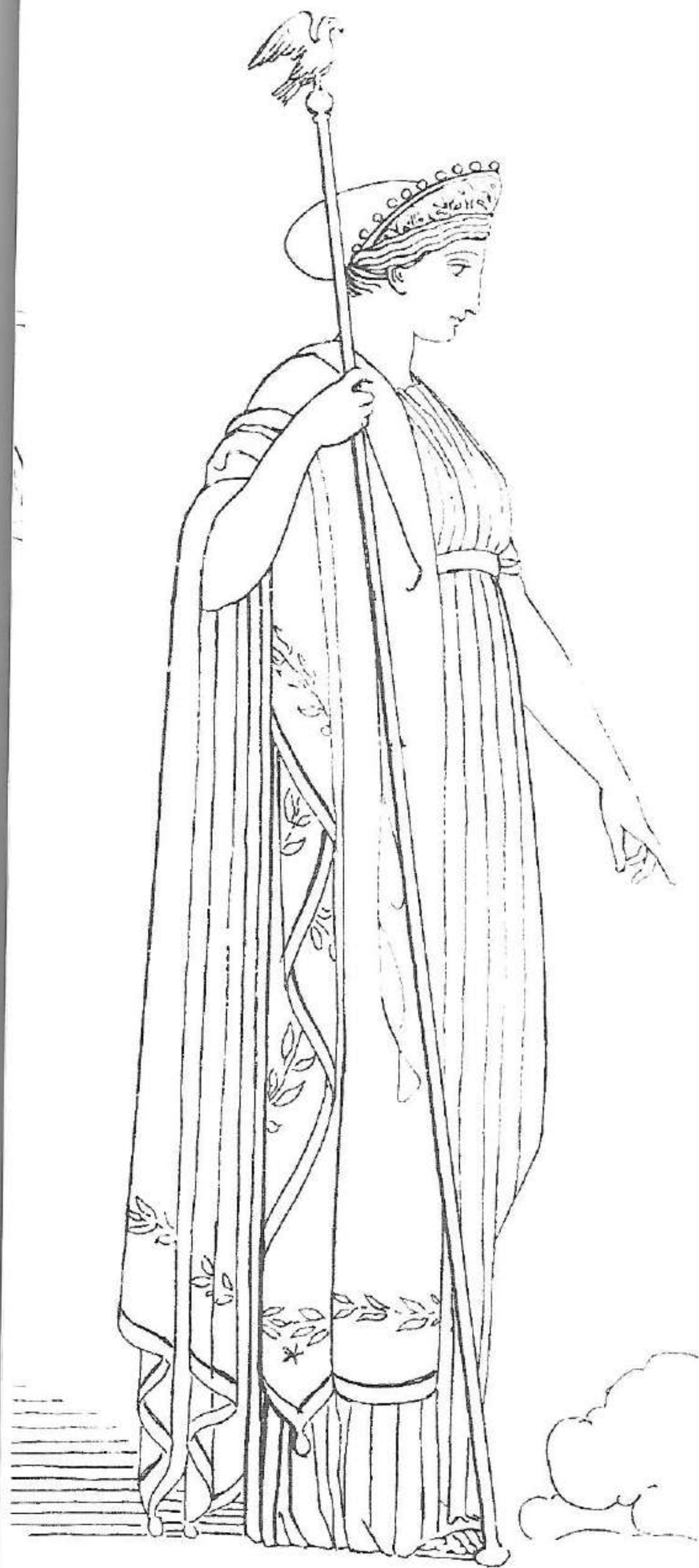
Κανόνες συμπεριφοράς:
Αφοσίωση στις επιλεγμένες τέχνες και συνεχής προσπάθεια βελτίωσής τους.

Δεξιότητες θεϊκού ενδιαφέροντος:
Κάθε είδους κατασκευαστική τέχνη, Γνώση ορυκτών, Ασπίδα.

Τρόποι τιμωρίας:
Τριπλασιασμός ή τετραπλασιασμός πιθανοτήτων απόλυτης αποτυχίας σε όλες τις κατασκευαστικές τέχνες, μείωση της αντοχής των όπλων και της προστασίας της αρματωσιάς κατά Ζ6 σε κάθε μάχη (ο Ραψωδός ρίχνει το Ζ6 μόνο μία φορά, και ο αριθμός ισχύει για όλη τη διάρκεια της μάχης).

Πιθανότητες προσωπικής εμφάνισης σε επίκληση:
1% ανά 5 πόντους θεϊκής εύνοιας κοντά σε ηφαίστεια, 1% ανά 20 πόντους θεϊκής εύνοιας οπουδήποτε αλλού.

Χαρακτηριστικά που μπορεί να βελτιώσει:
ΔΥΝ, ΕΠΙ.



Ήρα

Η βασίλισσα του Ολύμπου δεν είναι τόσο μοχθηρή όσο θέλουν μερικοί να πιστεύουν. Είναι μια αφοσιωμένη προστάτισσα των ηρώων που θα επιλέξει, αλλά πολύ εκδικητική όταν θεωρήσει πως κάποιος την έχει προσβάλει.

Σφαίρες επιρροής:
Γάμος, μητρότητα, επιρροή των γυναικών στην εξουσία.

Σύμβολο:
Σκήπτρο.

Ιερό ζώο:
Παγόνι.

Συνηθισμένοι προστατευόμενοι:
Παντρεμένες γυναίκες και μητέρες, αλλά και ορισμένοι μεγάλοι ήρωες (με τουλάχιστον 4 χαρακτηριστικά στο 17).

Συνηθισμένοι τρόποι παροχής προστασίας:
Αποστολή άγριων ζώων προς βοήθεια (Ζ6+2 άγριων λύκων ή Ζ3+1 πελώριων φαρμακερών φιδιών με ΙΣΧ δηλητηρίου 15).

Κανόνες συμπεριφοράς:
Αυστηρή συζυγική πίστη και αφοσίωση στην οικογένεια και στα παιδιά, προώθηση των σχεδίων της από τους προστατευόμενούς της.

Δεξιότητες θεϊκού ενδιαφέροντος:
Σπιτικές τέχνες, Πειστική ομιλία, Εντοπισμός, Οξύτητα ακοής, κάθε είδους εκηβόλο όπλο.

Τρόποι τιμωρίας:
Στειρότητα, μεταμόρφωση σε ζώο (παροδικά ή μόνιμα, ανάλογα με τα παραπτώματα).

Πιθανότητες προσωπικής εμφάνισης σε επίκληση:
1% για κάθε 5 πόντους θεϊκής εύνοιας σε περίπτωση απόπειρας βιασμού γυναίκας, σε περίπτωση τοκετού, και σε περίπτωση αίτησης εκδίκησης από απατημένη σύζυγο.
1% για κάθε 30 πόντους θεϊκής εύνοιας σε όλες τις άλλες περιπτώσεις.

Χαρακτηριστικά που μπορεί να βελτιώσει:
Όλα (εκτός από τη ΘΕΛ).

Αθηνά

Είναι η θεά της σοφίας, της γνώσης και της πολεμικής γενναιότητας. Είναι ιδιαίτερα προστατευτική προς τους ευνοούμενούς της, αλλά και αυτή, όπως και η Ήρα, είναι ιδιαίτερα σκληρή μ' αυτούς που την προσβάλλουν.



Σφαίρες επιρροής:
Γνώση, ευγενείς τέχνες, προστασία στρατευμάτων, στρατηγική.

Σύμβολα:
Αιγίδα (τη μοιράζεται με τον Δία), δόρυ.

Ιερό ζώο:
Κουκουβάγια.

Συνηθισμένοι προστατευόμενοι:
Στρατηγοί, πολεμιστές, σοφοί, καλλιτέχνες, μεγάλοι ήρωες (με ΕΞΥ τουλάχιστον 17).

Συνηθισμένοι τρόποι παροχής προστασίας:
Τριπλασιασμός των πιθανοτήτων απόλυτης επιτυχίας στο Δόρυ και στην Ασπίδα, προστασία από Ζ10 πόντους ζημιάς για Ζ10+1 Γύρους μάχης (επιπλέον της τυχόν πανοπλίας), αποκάλυψη κάποιας κρυφής γνώσης.

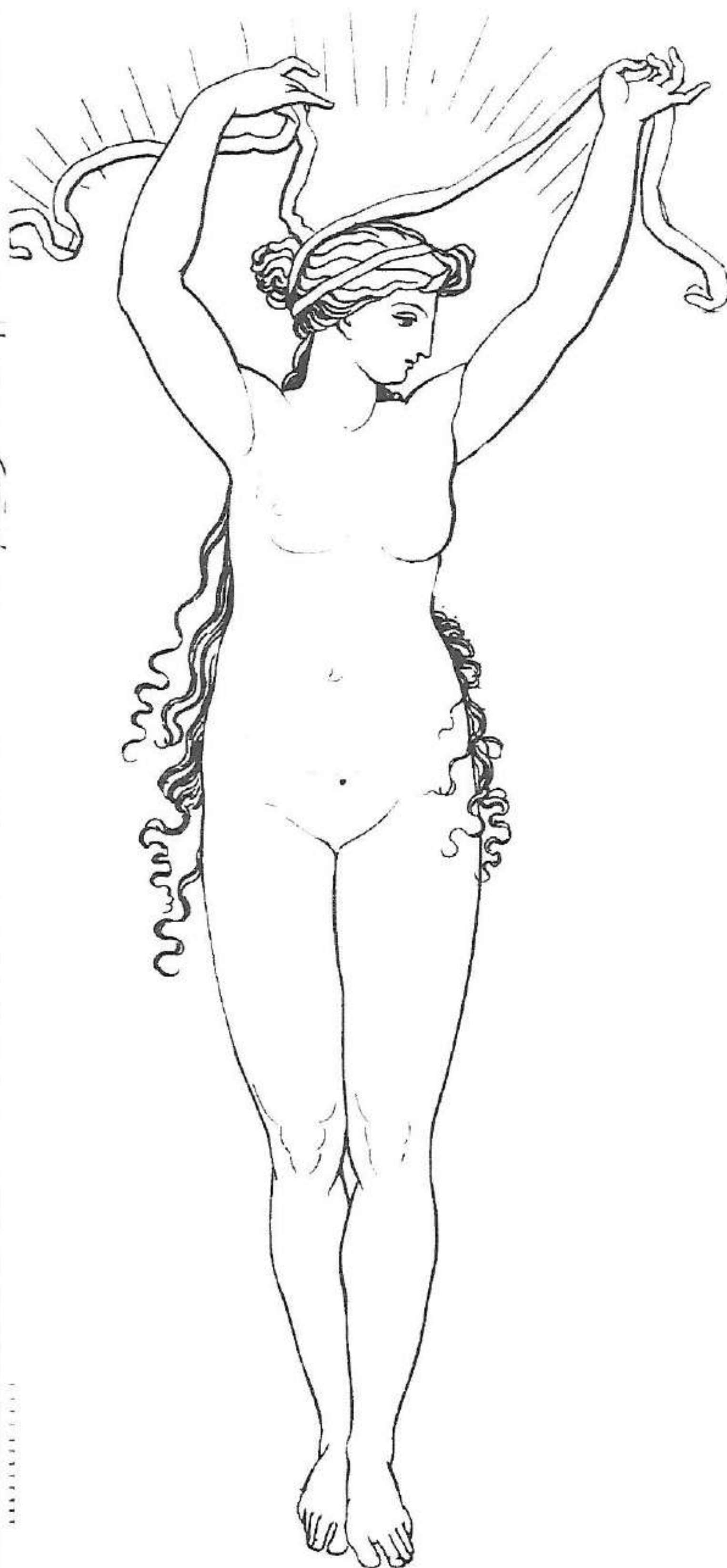
Κανόνες συμπεριφοράς:
Αξιοπρέπεια και μεγαλοψυχία στη μάχη, προστασία των τεχνών και της γνώσης.

Δεξιότητες θεϊκού ενδιαφέροντος:
Οδήγηση άρματος, Δόρυ, Ασπίδα, Γνώση ελληνικών, Γνώση ανθρώπων, Γνώση φαινομένων, Ζωγραφική, Γλυπτική, Υφαντουργία.

Τρόποι τιμωρίας:
Μεταμόρφωση σε έντομο (παροδική ή μόνιμη), Ασθένεια άνοιας. Ο ήρωας θα πρέπει να φέρνει κάθε μέρα σε 1Ζ100 αριθμό μεγαλύτερο από τους πόντους θεϊκής δυσμένειας της θεάς ή να χάνει 10% ικανότητες (πρόσκαιρα ή μόνιμα) σε όλες τις δεξιότητες γνώσης και επικοινωνίας.

Πιθανότητες προσωπικής εμφάνισης σε επίκληση:
1% για κάθε 5 πόντους θεϊκής εύνοιας σε περίπτωση μεγάλου πολέμου, 1% για κάθε 10 πόντους θεϊκής εύνοιας σε κάθε άλλη περίπτωση.

Χαρακτηριστικά που μπορεί να βελτιώσει:
ΕΠΙ, ΕΞΥ.



Αφροδίτη

Η θεά του έρωτα προσφέρει την εύνοιά της σε πολλούς, ιδιαίτερα στους όμορφους ήρωες που έχουν ΕΜΦ πάνω από 15.

Σφαίρες επιρροής:
Έρωτας, ομορφιά.

Σύμβολο:
Ζώνη.

Ιερό ζώο:
Περιστέρι.

Συνηθισμένοι προστατευόμενοι:
Νεαροί εραστές, παράνομα ζευγάρια, ήρωες με ΕΜΦ τουλάχιστον 16.

Συνηθισμένοι τρόποι παροχής προστασίας:
Μεταφορά σε ασφαλές σημείο, Ζ100 x10 μέτρα μακριά.

Κανόνες συμπεριφοράς:
Πλήρης παράδοση στο αντικείμενο του πόθου, διαφύλαξη της ομορφιάς, ερωτική διαθεσιμότητα.

Δεξιότητες θεϊκού ενδιαφέροντος:
Οξύτητα ακοής, Γνώση φυτών, Ναυσιπλοΐα, Τέχνη (ερωτική τέχνη), Αθόρυβη κίνηση.

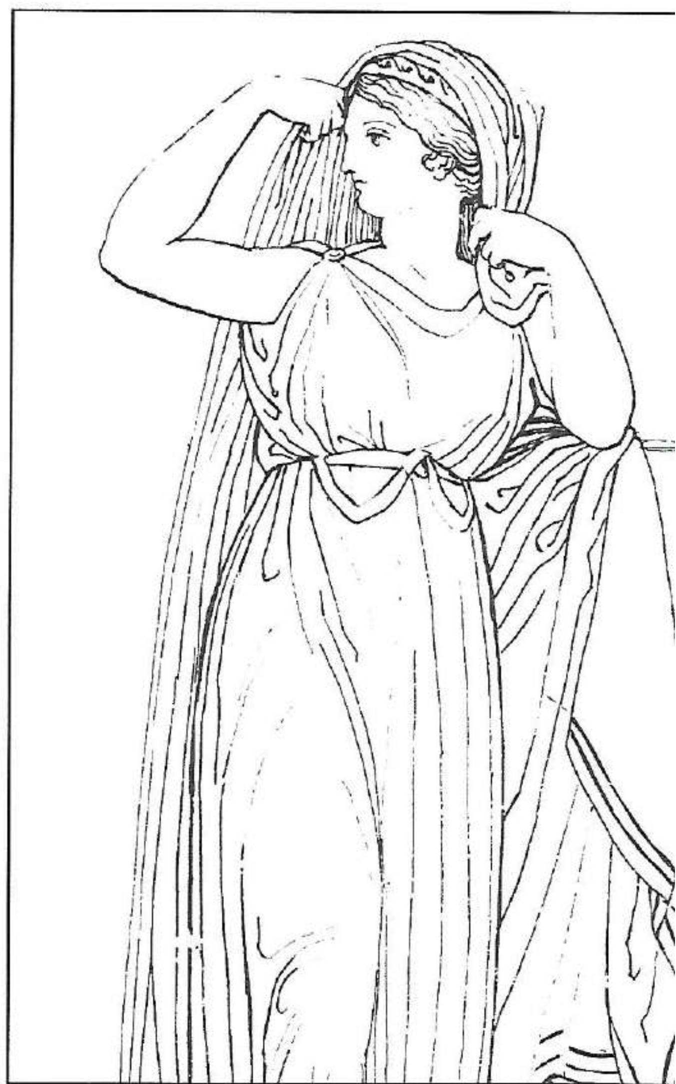
Τρόποι τιμωρίας:
Σεξουαλική ανικανότητα, Ασχήμια (ο ήρωας θα πρέπει να φέρνει κάθε μέρα σε 1Ζ100 αριθμό μεγαλύτερο από τους πόντους θεϊκής δυσμένειας της θεάς ή να χάνει 1 πόντο ΕΜΦ μέχρι να εξιλεωθεί απέναντι στη θεά).

Πιθανότητες προσωπικής εμφάνισης σε επίκληση:
1% για κάθε 10 πόντους θεϊκής εύνοιας.

Χαρακτηριστικά που μπορεί να βελτιώσει:
ΕΜΦ.

ΔΗΜΗΤΡΑ

Η θεά της γεωργίας είναι απόμακρη, και σπάνια προσφέρει την εύνοιά της σε συγκεκριμένους ανθρώπους, κι αυτό συνήθως μόνο μέσα από τα μυστήρια των μυστών ιερέων της. Κάποιες φορές παίρνει μια πιο σκοτεινή μορφή, θυμίζοντας την αρχαία Μεγάλη Θεά που λατρευόταν από τους Προέλληνες.



Σφαίρες επιρροής:
Γεωργία, ήμερη φύση, γονιμότητα ήμερων ζώων.

Σύμβολο:
Στάχυ.

Ιερό ζώο:
Φίδι.

Συνηθισμένοι προστατευόμενοι:
Γεωργοί.

Συνηθισμένοι τρόποι παροχής προστασίας:
Άνοιγμα του εδάφους, το οποίο καταπίνει και παγιδεύει 2Ζ6+10 ΜΕΓ του κορμιού Ζ10 αντιπάλων.

Κανόνες συμπεριφοράς:
Προστασία της γης και των φυτών, σεβασμός προς τη φύση.

Δεξιότητες θεϊκού ενδιαφέροντος:
Γνώση ορυκτών, Γνώση φυτών, Οδήγηση άρματος, Αναρρίχηση, Ιχνηλασία, Ρόπαλο.

Τρόποι τιμωρίας:
Κατά τη διάρκεια οποιασδήποτε μάχης, και σε οποιονδήποτε από τους 6 πρώτους Γύρους μάχης (ο Ραψωδός ρίχνει κρυφά 1Ζ6) ο ήρωας θα πρέπει να φέρει στο Ζ100 αριθμό μεγαλύτερο από τους πόντους θεϊκής δυσμένειας της θεάς· διαφορετικά, το έδαφος ανοίγει και παγιδεύει 3Ζ6 ΜΕΓ του κορμιού του ήρωα. (Χρειάζεται ένας γύρος μάχης για κάθε παγιδευμένο πόντο ΜΕΓ μέχρι να καταφέρει ο ήρωας να απελευθερωθεί. Αν τουλάχιστον το μισό ΜΕΓ είναι ακάλυπτο, ο ήρωας μπορεί να συνεχίσει να πολεμάει με -50% σε όλες τις δεξιότητες μάχης. Όσο υπάρχει έστω και 1 ΜΕΓ ελεύθερο, σημαίνει πως το κεφάλι είναι έξω από το έδαφος κι ο ήρωας μπορεί να αναπνέει. Διαφορετικά, αρχίζει να πεθαίνει από ασφυξία σύμφωνα με τους κανόνες της κολύμβησης). Άλλοι ήρωες μπορούν να βοηθήσουν. Αν δεν κάνουν τίποτε άλλο εκτός από το να σκάβουν, ελευθερώνουν ο καθένας από 1 ΜΕΓ σε κάθε γύρο μάχης. Αν ο ήρωας πολεμάει από άρμα ή άλογο, τα παραπάνω ισχύουν κατ' αναλογία για την καρότσα του άρματος ή το άλογό του, μέχρι να πατήσει ο ίδιος κάτω, οπότε θα πρέπει να ξαναρίξει το ζάρι.

Πιθανότητες προσωπικής εμφάνισης σε επίκληση:
1% ανά 10 πόντους θεϊκής εύνοιας την άνοιξη και το καλοκαίρι, 1% ανά 40 πόντους θεϊκής εύνοιας το φθινόπωρο και το χειμώνα.

Χαρακτηριστικά που μπορεί να βελτιώσει:
ΑΝΤ, ΜΕΓ (επαναφορά κομμένου άκρου μέσα σε 3Ζ100 ημέρες).



ÁΡΤΕΜΙS

Η Άρτεμις είναι μια ακόμη απόμακρη θεά που δε δίνει εύκολα την εύνοιά της στους ανθρώπους τους οποίους θεωρεί βιαστές της Φύσης. Είναι μια από τις πιο επικίνδυνες θεές για όσους προκαλέσουν την οργή της, και οι τιμωρίες της είναι πολλές φορές ακαριαίες.

Σφαίρες επιρροής:
Δάση, άγρια ζώα, κυνήγι, παρθενία, τοκετός.

Σύμβολο:
Τόξο.

Ιερό ζώο:
Ελάφι.

Συνηθισμένοι προστατευόμενοι:
Κυνηγοί, παρθένες, ηρωίδες με ΕΙΙΙ τουλάχιστον 16.

Συνηθισμένοι τρόποι παροχής προστασίας:
Αποστολή άγριων ζώων σε βοήθεια: Ρίξτε 1Ζ4: 1, λιοντάρι 2, Ζ2 αρκούδες 3, Ζ2 αγριόχοιροι 4, Ζ6 λύκοι.

Κανόνες συμπεριφοράς:
Σεβασμός στη φύση, αποφυγή άσκοπου κυνηγιού, τήρηση της παρθενίας από όσους έχουν πάρει όρκο αγνότητας στο όνομά της.

Δεξιότητες θεϊκού ενδιαφέροντος:
Οξύτητα ακοής, Εντοπισμός, Γνώση ζώων, Αθόρυβη κίνηση, Ασφάλιση/Απασφάλιση παγίδας, Ιχνηλασία, Προσανατολισμός, Παραλλαγή, Τοξοβολία.

Τρόποι τιμωρίας:
Αποστολή άγριων ζώων (όπως παραπάνω, αλλά με τα μέγιστα χαρακτηριστικά), Ασθένεια (κάθε ημέρα, ο ήρωας πρέπει να ρίχνει στο Ζ100 αριθμό μεγαλύτερο από τους πόντους θεϊκής δυσμένειας της θεάς ή να χάνει 1 πόντο ΑΝΤ ή ΕΙΙΙ μόνιμα, εκτός κι αν κατορθώσει να εξιλεωθεί μπροστά στη θεά).

Πιθανότητες προσωπικής εμφάνισης σε επίκληση:
1% ανά 5 πόντους θεϊκής εύνοιας μέσα στα δάση, 1% ανά 30 πόντους θεϊκής εύνοιας οπουδήποτε αλλού.

Χαρακτηριστικά που μπορεί να βελτιώσει:
ΕΙΙΙ.

Εστία

Μια ήρεμη θεά την οποία τιμούν σχεδόν όλοι οι Έλληνες, αν και η σφαίρα επιρροής της που είναι ο χώρος του σπιτιού δεν ευνοεί την ύπαρξη πολλών προστατευόμενων ηρώων.

Σφαίρες επιρροής:
Οικιακά ζητήματα, παρθενία.

Σύμβολο:
Φωτιά.

Ιερό ζώο:
Γάτα.

Συνηθισμένοι προστατευόμενοι:
Οικογένειες, παρθένες.

Συνηθισμένοι τρόποι παροχής προστασίας:
Κύκλος φωτιάς που περιβάλλει τον προστατευόμενο για 2Ζ10 Γύρους μάχης, τον ακολουθεί στις κινήσεις του, μειώνει τις επιθέσεις των αντιπάλων κατά 50% ενώ ταυτόχρονα τους προκαλεί σε κάθε γύρο Ζ6 ζημιά σύμφωνα με τους κανόνες για τη φωτιά.

Κανόνες συμπεριφοράς:
Τήρηση του οικογενειακού ασύλου, αποφυγή συγκρούσεων, παρθενία για όσους και όσες έχουν πάρει τέτοιο όρκο στο όνομα της θεάς.

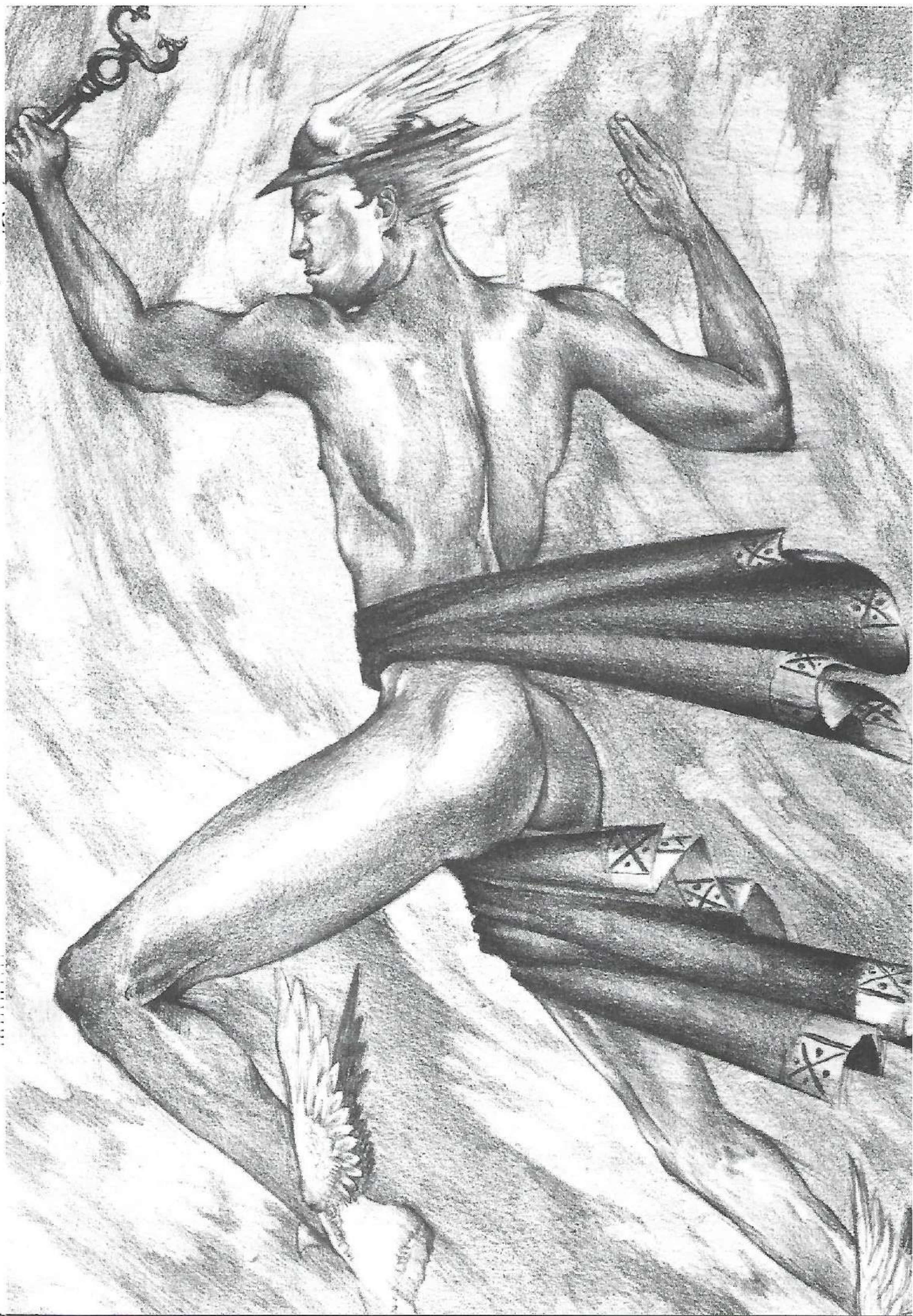
Δεξιότητες θεϊκού ενδιαφέροντος:
Γνώση ανθρώπων, Οικογενειακές τέχνες (π.χ. υφαντουργία).

Τρόποι τιμωρίας:
Πτώση του τοίχου ή του ταβανιού ενός σπιτιού μέσα στο οποίο θα βρεθεί ο παραβάτης (Από Ζ10 έως 4Ζ10 ζημιά, ανάλογα με το σπίτι).

Πιθανότητες προσωπικής εμφάνισης σε επίκληση:
1% ανά 5 πόντους θεϊκής εύνοιας μέσα στο σπίτι, 1% ανά 30 πόντους θεϊκής εύνοιας οπουδήποτε αλλού.

Χαρακτηριστικά που μπορεί να βελτιώσει:
ΑΝΤ.





+/- %
Όταν κάποιος κανόνας επιβάλει την αφαίρεση ή την πρόσθεση ενός αριθμού ακολουθούμενου από το σύμβολο %, σημαίνει πως ο Ραψωδός ή οι παίκτες θα πρέπει να αφαιρέσουν ή να προσθέσουν ισάριθμες εκατοστιαίες μονάδες στο βασικό ποσοστό επί τοις εκατό κάποιας δεξιότητας ή ικανότητας. Για παράδειγμα, +30% στην Ιχνηλασία για κάποιον ήρωα που διαθέτει αυτή τη δεξιότητα σε ποσοστό 65% σημαίνει πως ο ήρωας προσθέτει 30 στο βασικό ποσοστό 65, έτσι ώστε, για τη χρονική διάρκεια που του υποδεικνύει ο κανόνας, ρίχνει ζαριές Ιχνηλασίας με 95%.

Αναμέτρηση των Χαρακτηριστικών
Η «σύγκρουση» ανάμεσα σε κάποιο χαρακτηριστικό ενός ήρωα και κάποιο άλλο χαρακτηριστικό, ενός ζωντανού ή άψυχου αντιπάλου, η οποία κρίνει αν ο ήρωας θα μπορέσει να υπερνικήσει το εμπόδιο. Δείτε σελ. 86.

Απόλυτη αποτυχία
Μια αποτυχία πολύ χειρότερη από τη συνηθισμένη σε κάποια δεξιότητα. Οι πίνακες Απόλυτης αποτυχίας δίνουν τους αριθμούς των ζαριών που αντιστοιχούν στην απόλυτη αποτυχία κάθε ποσοστού ικανότητας σε μια συγκεκριμένη δεξιότητα. Οι κανόνες της κάθε δεξιότητας εξηγούν συνήθως τι ακριβώς συμβαίνει σε κάθε περίπτωση Απόλυτης αποτυχίας.

Απόλυτη επιτυχία
Μια επιτυχία πολύ μεγαλύτερη από τη συνηθισμένη σε κάποια δεξιότητα. Οι πίνακες Απόλυτης επιτυχίας δίνουν τους αριθμούς των ζαριών που αντιστοιχούν στην απόλυτη επιτυχία κάθε ποσοστού ικανότητας σε μια συγκεκριμένη δεξιότητα. Οι κανόνες της κάθε δεξιότητας εξηγούν συνήθως τι ακριβώς συμβαίνει σε κάθε περίπτωση Απόλυτης επιτυχίας.

Γύρος μάχης
Αυθαίρετη χρονική μονάδα διάρκειας 5–10 δευτερολέπτων. Το χρονικό διάστημα που αρκεί για μια σύντομη ανταλλαγή χτυπημάτων κατά τη διάρκεια της μάχης, ή για την απόπειρα χρήσης μιας άλλης δεξιότητας, όπου το υπαγορεύουν οι κανόνες.

Επιτυχία
Η επιτυχημένη προσπάθεια ενός ήρωα ή ενός τρίτου προσώπου σε οποιαδήποτε προσπάθειά του.

Δεξιότητες
Όλες οι γνώσεις και οι ικανότητες οι οποίες μπορούν να αυξηθούν και να βελτιωθούν με την εμπειρία, την εκμάθηση και την προσωπική έρευνα. Οι δεξιότητες χωρίζονται σε έξι μεγάλες κατηγορίες: Αισθήσεων, Γνώσης, Επικοινωνίας, Μάχης, Σώματος και Υπαίθρου. Όλες οι δεξιότητες μετριούνται σε ποσοστό επιτυχίας επί τοις εκατό (%), δηλαδή με βάση το πόσες πιθανότητες επί τοις εκατό έχει ένας ήρωας ή ένας αντίπαλός του να πετύχει σε μια συγκεκριμένη ενέργεια. Όλες οι ζαριές δεξιοτήτων χρησιμοποιούν το ζάρι Ζ100 (δείτε κανόνες για το διάβασμα των ζαριών στην Εισαγωγή του Παιχνιδιού).

Ζαριά Δύναμης
Ένα ζάρι το οποίο ένας πολύ δυνατός και μεγαλόσωμος ήρωας προσθέτει στη ζαριά της ζημιάς που προκαλεί το όπλο του, ανακλώντας τη μεγαλύτερη μυϊκή μάζα και την ισχύ των χτυπημάτων του.

Ζημιά
Οτιδήποτε προκαλεί μείωση των Πόντων Ζωής ενός ήρωα ή ενός αντιπάλου του.

Ήρωας
Το φανταστικό πρόσωπο της ομηρικής εποχής (άνδρας ή γυναίκα) το ρόλο του οποίου υποδύεται ένας παίκτης στο παιχνίδι των ΖΩΝΤΑΝΩΝ ΕΠΩΝ.

Περιπέτεια
Το χαλαρό «σενάριο» το οποίο ένας Ραψωδός δημιουργεί μόνος του βασιζόμενος στους κανόνες του παιχνιδιού και στη φαντασία του ή αγοράζει έτοιμο, και μέσα στο οποίο θα «δράσουν» οι ήρωες των παικτών.

Πόντοι Ζωής
Ο μέσος όρος της ΔΥΝ και του ΜΕΓ. Ένας αριθμός που εκφράζει την ανθεκτικότητα ενός ήρωα ή οποιουδήποτε άλλου ζωντανού πλάσματος στα τραύματα, στις κακουχίες και στις αρρώστιες. Κάθε τραύμα ή οποιοσδήποτε άλλος κίνδυνος ζωής μειώνει τον αριθμό αυτό. Όταν οι ΠΖ φτάσουν στο 0, ο ήρωας πεθαίνει.

Ραψωδός

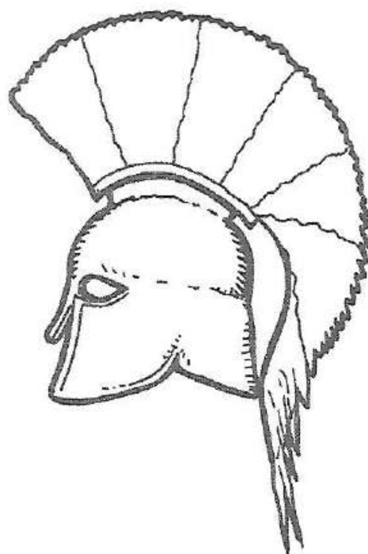
Ο παίκτης ο οποίος προετοιμάζει μια περιπέτεια για λογαριασμό των παικτών, αναλαμβάνει το ρόλο του αφηγητή της, υποδύεται όλα τα πρόσωπα της ιστορίας εκτός από τους ήρωες των παικτών, και γενικά φροντίζει για την ομαλή εξέλιξη του έπους, ενσωματώνοντας σ' αυτό της αποφάσεις και τις ενέργειες των παικτών και των ηρώων τους.

Χαρακτηριστικά

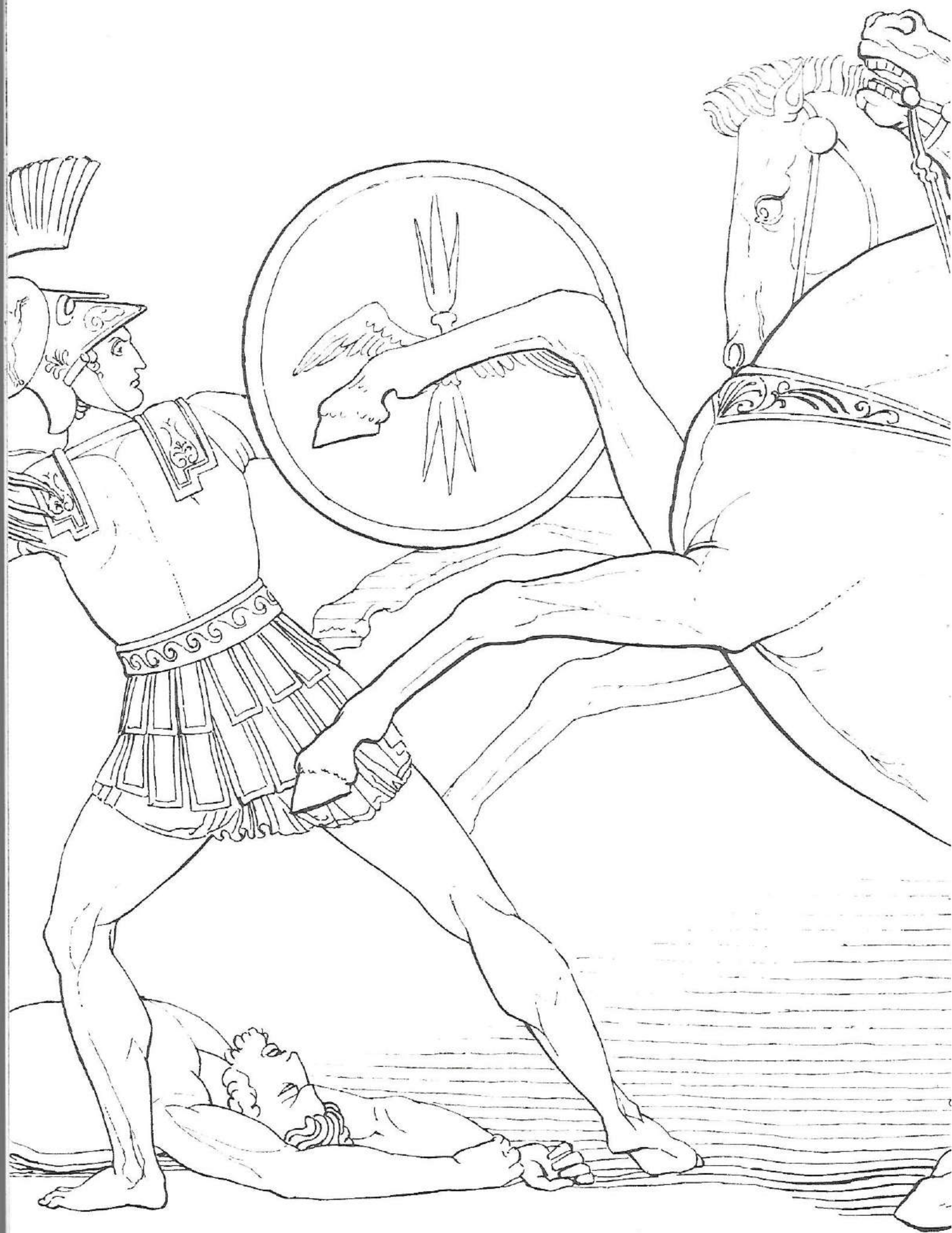
Οι βασικές ιδιότητες –σωματικές, πνευματικές και ψυχικές– ενός ήρωα αλλά και οποιουδήποτε άλλου ζωντανού πλάσματος. Τα Χαρακτηριστικά είναι η Δύναμη (ΔΥΝ), η Αντοχή (ΑΝΤ), το Μέγεθος (ΜΕΓ), η Επιδεξιότητα (ΕΠΙ), η Εξυπνάδα (ΕΞΥ), η Εμφάνιση (ΕΜΦ) και η Θέληση (ΘΕΛ).

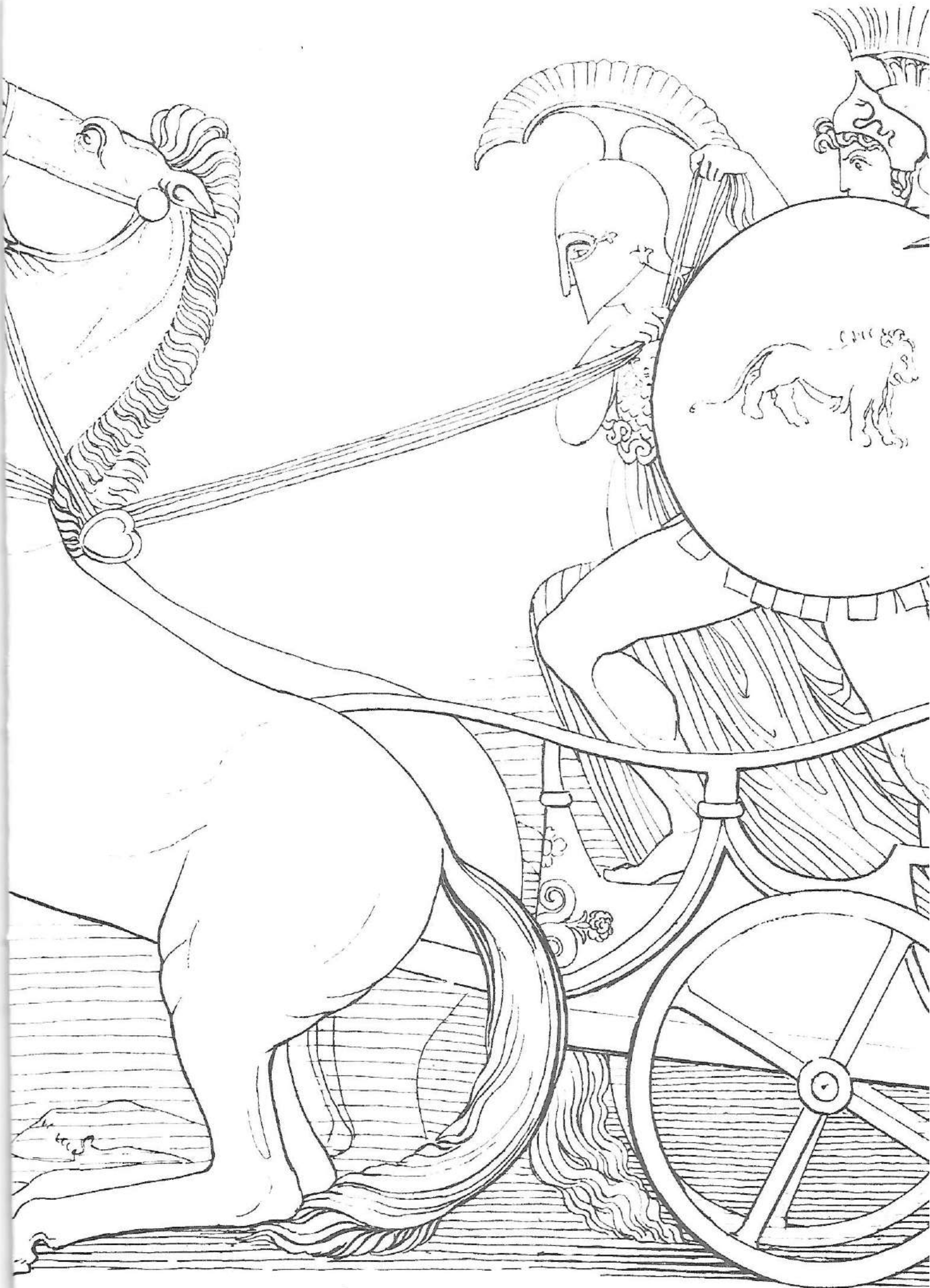
Φύλλο Ήρωα

Το έντυπο πάνω στο οποίο ένας παίκτης αναγράφει όλα τα χαρακτηριστικά και τις δεξιότητες του ήρωά του.



Ε Υ Ρ Ε Τ Η Ρ Ι Ο







ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ

Για πρώτη φορά στην Ελλάδα και σε ολόκληρο τον κόσμο ένα παιχνίδι ρόλων βασισμένο στον ανεπανάληπτο κόσμο της Ελληνικής Μυθολογίας. Ζήστε το μεγαλείο, τη δόξα, αλλά και τους θανάσιμους κινδύνους της Ομηρικής Εποχής μέσα από ένα σύστημα κανόνων που προσομοιάζει ακόμα και την πιο παραμικρή πτυχή της πραγματικότητας, ιστορικής και μυθικής.

Στο Βιβλίο των Παικτών είναι συγκεντρωμένοι όλοι οι απαραίτητοι κανόνες που θα πρέπει να γνωρίζει ένας παίκτης των Ζωντανών Επών για να απολαύσει με τον καλύτερο τρόπο αυτό το πρωτότυπο παιχνίδι ρόλων:

α) Ένα πλήρες σύστημα δημιουργίας Ηρώων, με το οποίο μπορείτε να φτιάξετε έναν εντελώς ξεχωριστό ήρωα με τις δικές τοιυ δυνάμεις και αδυναμίες, δεξιότητες, γνώσεις, καταγωγή, οικογενειακή κατάσταση, θέση μέσα στην ομηρική κοινωνία.

β) Κανόνες για πολυάριθμες δεξιότητες που καλύπτουν όλο το φάσμα των γνώσεων και των ανθρώπινων ικανοτήτων της ομηρικής εποχής από την Οδήγηση Άρματος και τη Μαντεία μέχρι το Παγκράτιο και την Πυγμαχία.

γ) Όλο το σύστημα διεξαγωγής των μαχών, με ρεαλιστικούς κανόνες παρμένους από την ιστορική εμπειρία και έρευνα και με αυθεντικά όπλα της εποχής: πρωτοβουλία κινήσεων, επιθέσεις και άμυνες, βαριά τραυματα, θάνατος στη μάχη.

δ) Πολυάριθμοι κανόνες για νέους αλλά και έμπειρους παίκτες που προσομοιάζουν κάθε πτυχή της ομηρικής κοινωνίας, από την αλλαγή του καιρού μέχρι τους ρυθμούς μετακινήσεων και από τη βελτίωση των ηρώων μέσω της εμπειρίας και της μάθησης μέχρι της επιπτώσεις της ηλικίας στα χαρακτηριστικά των ηρώων.

ε) Όλοι οι κανόνες για τους Ολύμπιους θεούς, τη θεϊκή εύνοια και δυσμένεια, και τους πάμπολλους τρόπους με τους οποίους μπορούν αυτές να επηρεάσουν τη ζωή των ηρώων.

στ) Μια κατανοητή περιγραφή της ομηρικής κοινωνίας βασισμένη στις τελευταίες επιστημονικές και αρχαιολογικές έρευνες, καθώς και οι τρόποι με τους οποίους τα στοιχεία αυτά μπορούν να ενσωματωθούν στο παιχνίδι.

Προσοχή! «Το Βιβλίο των Παικτών» δεν αποτελεί από μόνο του ολοκληρωμένο παιχνίδι, αλλά βοήθημα για όσους παίκτες των Ζωντανών Επών δε διαθέτουν το κουτί με το πλήρες παιχνίδι. Στο κουτί περιέχονται,εκτός από το Βιβλίο των Παικτών:

✔ α) το Βιβλίο του Ραψωδού, με οδηγίες για τον παίκτη που θα αναλάβει τη "σκηνοθεσία" και την αφήγηση των περιπετειών, όλα τα ζώα και τα μυθικά τέρατα, καθώς και δυο έτοιμες περιπέτειες για να ξεκινήσετε αμέσως το παιχνίδι

✔ β) Επτά πανέμορφα, πολύχρωμα πολυεδρικά ζάρια, απαραίτητα για το παιχνίδι

✔ γ) Μπλοκ με Φύλλα Ηρώων.

✔ δ) Αυτοκόλλητα του παιχνιδιού

Το Βιβλίο του Ραψωδού και τα ζάρια μπορείτε να τα αγοράσετε και ξεχωριστά.

ISBN 960-521-067-3

